



100% GAMEBOY ADVANCE i COLOR

Październik-Listopad 2002 (10-11/2002)

cena 5.99 zł (w tym 7% vat)

Game Boy

MAGAZYN

RECENZJA I OPIS

DRAGON BALL Z

THE LEGACY OF GOKU

RECENZJA I OPIS

BROKEN SWORD

NAJPIĘKNIEJSZA PRZYGODÓWKA NA GBA!

I STAŁO SIĘ ŚWIATŁO!

ILLUMINATOR PRO VS AFTERBURNER

TESTUJEMY DWA NAJLEPSZE PODŚWIETLACZE DO GBA!

**PONAD
40
RECENZJI GIER**

INDEPENDENT PRESS
10



ISSN 1642-4166 - INDEX 366544

WSZYSTKIE NOWOŚCI



CASTLEVANIA 2



V-RALLY 3



CT SPECIAL FORCES



STAR WARS EPISODE 2



TEKKEN ADVANCE

GAMEBOY COLOR - RECENZJE NOWOŚCI, PRZEGŁĄD GIER RPG

FINAL FANTASY X

Pytanie: muzykę do gry FINAL FANTASY X skomponował pan:

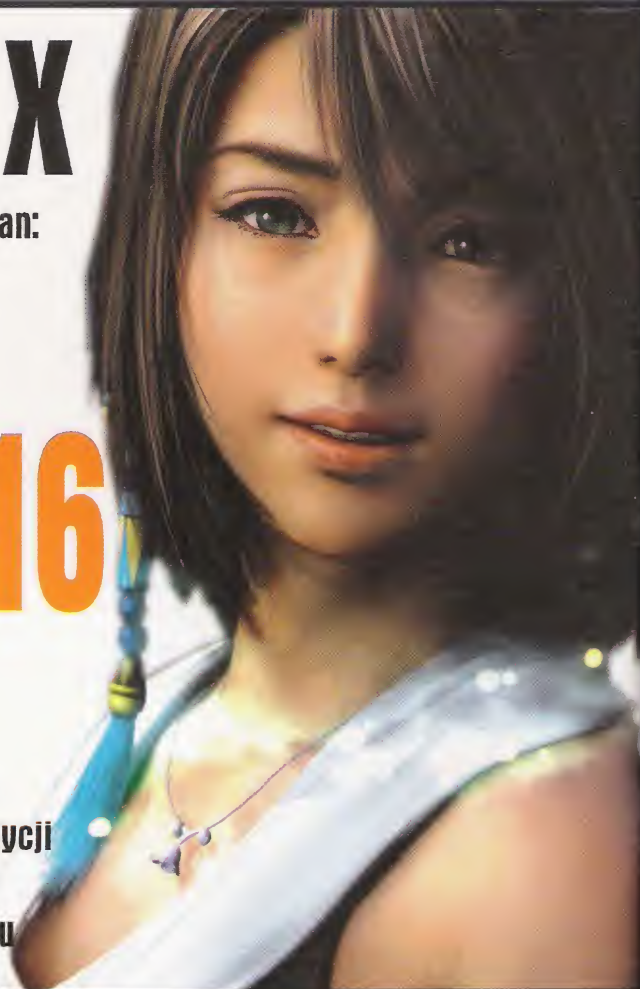
- a) Nobue Uematsu
- b) Hironobu Sakaguchi
- c) Shinji Mikami

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie,
wyślij SMS pod numer
o treści A, B lub C poprzedzoną hasłem Neo+
(czyli: „Neo+ A”, „Neo+ B” lub „Neo+ C”)

7216



Nagrodami są trzy egzemplarze
FINAL FANTASY X z limitowanej edycji
z figurką Tidusa zamknięte w
eleganckim, kartonowym pudełku



KONKURSY

Mike Tyson HEAVYWEIGHT BOXING

Pytanie: ostatnią walkę Tyson stoczył z:

- d) Lennoxem Lewisem
- e) Andrzejem Gołotą
- f) Ivanem Drago

Jeśli chcesz wziąć udział w naszym konkursie,
wyślij SMS pod numer
o treści D, E lub F poprzedzoną hasłem Neo+
(czyli: „Neo+ D”, „Neo+ E” lub „Neo+ F”)

7216

Nagrodami są trzy
egzemplarze gry
MIKE TYSON
HEAVYWEIGHT
BOXING na PS2.



Koszt jednego SMSa to 2 zł + Vat.

Usługa dostępna w sieciach komórkowych Plus/Era/Idea.
Regulamin konkursu w siedzibie organizatora.

ULTIMA

Świat Elektronicznej Rozrywki

GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI. ZADZWOŃ I ZAMÓW!
tel. (0-prefix-22) 624-78-16, 654-60-42

Aby złożyć zamówienie zadzwoń do nas, wyślij je pocztą lub e-mailem.
Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
www.ultima.pl
e-mail: ultima@ultima.pl
pn.-pt. 10.00 - 18.00 sob. 10.00 - 15.00



GameBoy Advance teraz także
w nowym kolorze — platynowym

Zasilacz z akumulatorem
GRATIS !!!

Promocja ważna do wyczerpania zapasów

Illuminator Pro do GBA.
Rewelacyjne oświetlenie,
zawiera akumulator i zasilacz



Już wkrótce !!!



Już w sprzedaży !!!



GAMEBOY ADVANCE

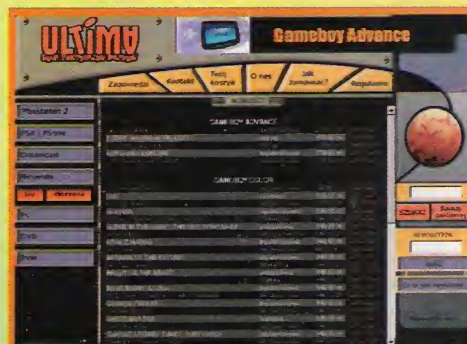
ADVANCE WARS.....	179
CRASH BANDICOOT.....	189
DONALD DUCK ADVANCE.....	139
DOOM.....	199
EARTHWORM JIM.....	139
F-ZERO.....	179
FINAL FIGHT ONE.....	139
ECKS vs SEVER.....	199
FINAL FIGHT.....	199
GOLDEN SUN.....	179
GT ADVANCE.....	149
HARRY POTTER.....	199
ISS.....	149
JACKIE CHAN ADVENTURES.....	139
MAT HOFFMAN's PRO BMX.....	139
SHAUN PALMER's PRO SNOWBOARDER.....	139
SPYRO.....	199
STEVEN GERRARD's TOTAL SOCCER.....	139
SUPER MARIO ADVANCE 2.....	179
TONY HAWK'S PRO SKATER 3.....	219
WARIO LAND 4.....	179
WOLFENSTEIN.....	189
Akcesoria:	
Konsola GAMEBOY ADVANCE.....	399
Lampka.....	29,90
Link Cable.....	49
Link Cable GBA <-> GBC.....	49
Lupa na ekran z podświetleniem.....	24,90
Pokrowiec przezroczysty.....	29,90
Pudełko na gry (5 SZTUK!).....	29,90
Uchwyt.....	39,90
Wymienna szybka.....	29,90
Zasilacz + akumulator.....	59,90
Zasilacz do zapalniczki samochodowej.....	49,90

GAMEBOY COLOR

ACTION MAN.....	149
ATTACK FROM MARS.....	99
BILLY BOBS HUNTIN FISHIN.....	99
DEJAVU I i II.....	99
DINOZAURY.....	149
DONALD.....	129
F-18.....	149
HUGO.....	129
INTERNATIONAL TRACK & FIELD.....	99
KUBUŚ PUCHATEK.....	99
MUSIC GENERATOR.....	149
PIĘKNA I BESTIA.....	99
PINBALL ARCADE.....	129
POKEMON BLUE.....	159
POKEMON CRYSTAL.....	159
POKEMON GOLD.....	159
POKEMON RED.....	159
POKEMON SILVER.....	159
POKEMON TRADING CARD GAME.....	159
POKEMON YELLOW.....	159
SUPER MARIO BROS.....	149
TUROK.....	99
WRESTLEMANIA 2000.....	149
X-MEN MUTANT WARS.....	149
ZELDA ORACLE OF AGES.....	179
ZELDA ORACLE OF SEASONS.....	179
Akcesoria:	
GAMEBOY COLOR.....	299
5 w 1 - ZESTAW.....	79
LAMPKA.....	19,90
LINK CABLE.....	29,90
LUPA NA EKRAN Z PODŚWIETLIENIEM.....	29,90
POWER PACK (zasilacz + akumulator).....	49
PRZECZYSTY POKROWIEC.....	29,90

Co zyskujesz zamawiając u nas?

1. Wysyłka do pięciu dni roboczych.
2. Akcesoria z półroczną gwarancją.
3. Gry głównie w angielskich wersjach z polską instrukcją.
4. Możliwość wysyłki w 24 godz.
5. Zawsze niskie ceny.
6. Profesjonalna obsługa.
7. Produkty bezpiecznie zapakowane.
8. Koszty wysyłki tylko 9 PLN.



Odwiedź nas w Internecie!

www.ultima.pl

Pełna, zawsze najświeższa,
zawsze aktualna,
oferta 24 godz./dobę,
7 dni w tygodniu.



GameBoy Magazyn 06



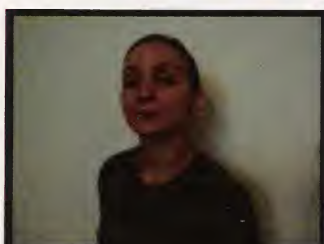
■ Dragon Ball Z - The Legacy Of Goku

24



■ V-Rally 3

16



Minęło trochę czasu...

GameBoy Magazyn istnieje już na polskim rynku prasowym dobrą chwilę, ale mieliśmy przerwę w nadawaniu. Teraz jednak nadszedł czas zmian – przede wszystkim, GBM nareszcie będzie ukazywać się regularnie, słowo! Od tej pory wypatrujcie go w kiosku co dwa miesiące. Druga zmiana to wygląd pisma. Fajny papier – prawda?

Do tego numeru upchaliliśmy ponad czterdzieści recenzji, zarówno na GBA, jak i na GBC. Zgodnie z tym, o co prosiłicie w ankietach, nie zapomnimy o starszej konsolce.

Od tej pory podpisujemy się też pod tekstami, zgodnie z Waszym życzeniem. Każdy z naszych autorów ma już debiut za sobą, ale jeśli list od jakiegoś czytelnika porwie nas, z pewnością zaproponujemy mu współpracę.

Liczymy na to, że nowa formuła GBM przypadnie Wam do gustu.

Czekamy na listy – zarówno pochwalne, jak i krytyczne. Piśście do nas, bo dla Was jest to pismo.

Kolejny numer na początku grudnia.

Anek

Hell Yeah! Przekazuję koszulkę lidera Anek, która z całych sił skoncentruje się na prowadzeniu GameBoy Magazynu. Niech nasze pismo rośnie w siłę! Nie zabraknie w nim tekstów chłopaków z Neo Plus – obiecuje! Zresztą spójrzcie na stopkę, jak się rozrosła. Oby tak dalej.

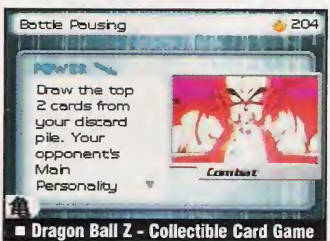
Gulash



■ Castlevania: HoD



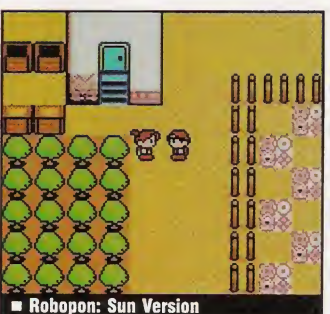
■ Tekken Advance



■ Dragon Ball Z - Collectible Card Game



■ The Fish Files



■ Robopon: Sun Version

Recenzje - GB Advance



Aero The Acro-Bat	19
Army Men: Operation Green	30
Atari Anniversary	30
Britney's Dance Beat	12
Breath Of Fire	31
Broken Sword	15
Castlevania: Harmony Of Dissonance	18
Colin McRae Rally 2.0	32
CT Special Forces	14
GT Advance 2 Rally Racing	32
Go! Go! Beckham - Adventures on Soccer Island	17
Dragon Ball Z - Collectible Card Game	23
Dragon Ball Z - The Legacy Of Goku	24
Duke Nukem	11
Droopy Tennis	17
Extreme Ghostbusters	30
Fila Decathlon	33
Ice Age	21
Lilo & Stitch	21
Maya The Bee	33
Next Generation Tennis	17
Rainbow Six: Rogue Spear	15
Scooby Doo: The Motion Picture	20
Speedball 2	12
Spider-Man The Movie	22
Star-X	19
Star Wars Episode 2: Attack Of The Clones	20
Tekken Advance	13
The Scorpion King	22
Total Soccer Manager	17
Top Gun Firestorm Advance	19
Turok Evolution	11
V-Rally 3	16
Wolfenstein 3D	12
WTA Tennis Tour	17
Zone Of The Enders	14

Recenzje - GB Color



New Addams Family	45
New York Race	44
Robopon: Sun Version	44
Snowcross	44
The Fish Files	45

Zawartość Magazynu



Menu	04
Co nowego	05
Raport z ECTS	09
OPIS: Broken Sword	34
OPIS: Dragon Ball Z - The Legacy Of Goku	39
GameBoy Color Zone	43
Tips & Tricks	46
Pokemon mini	48
Ankieta - rozwiązanie	49
Cool Stuff: Wojny Światne	50
Listonosz	51



NEWS

Nowości ze świata przenośnych konsolek, czyli co szykują nam autorzy gier

DRIVER 2

Tajnos agentos i jego liczne fury



Wielki hit z PSXa, Driver 2 w wersji dla Advance'a jest już ukończony! Całość ma hulać na podrasowanym silniku użytym wcześniej między innymi w Ecks VS Sever i Doom Advance. A jaki on jest, już sami wiecie - solidny, praktyczny i stabilny. Całość ma być wiernym portem z dużej konsoli. Według developera Sennari Interactive, nie będzie znaczących cięć i zmian w rozgrywce, a jedynie które zajądą tylko usprawnią ostateczny produkt. I tak, z dodatków znajdziemy pięć nowych mini-gierek (m.in. emocjonujące wyścigi po ulicach zatłoczonych miast)

oraz kilka bonusowych misji. Zabawę umili czterooosobowy tryb multiplayer. No i jak zapewnia developer, na cartridge'u znajdują się aż cztery sloty na zachowywanie swych postępów. Będzie można wychodzić z samochodu. Infogrames miało wydać tę grę już 17 września, ale coś się obsunęło. Jak masz wujka w USA, to leć i wysyłaj mu kasę, a jak nie... no cóż... na Drivera 2 czekaj razem ze mną. Mam nadzieję, że się nie zawiedziemy - o GTA3 na GBA cały czas nic nie wiadomo. ■

KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Różowa kulka jako bohater platformówki



Nintendo kończy prace nad pierwszą odsłoną przygód Kirbiego na GameBoya Advance. Co czeka nas, graczy, przy zetknięciu z tym tytułem? Zapewne kawał świetnej gry platformowej okraszonej wspaniałą grafiką. Zresztą spójrzcie na screeny - kolory robią piorunujące wrażenie... a cała reszta to już inna bajka. Jeśli jesteście pod wrażeniem, to powiem jedno: to tylko przedsmak końcowego produktu! Widziałem, jak to się rusza - po prostu zabija na miejscu, depcze z impetem ukraińskiego rumaka i zasada takiego kopa, że hoho! Animacja nie zwalnia, Kirby polykając coraz to ciekawsze stworzki otrzymuje nowe ataki, zmienia formy, kształt, rozmiar, wygląd... no i to piekielne



tempo akcji. W ostatecznej wersji znajdzie się także tryb multiplayer dla maksimum 4 graczy oraz specjalne mini gierki stworzone dla tego trybu.

Nintendo pokłada w tym tytule olbrzymie nadzieje, toteż planuje zorganizować na terenie Stanów Zjednoczonych olbrzymią kampanię reklamową z gadżetami, maskotkami, specjalnymi filmami anime itp. Szkoda tylko, że nie osiągnie to Polski. Za oceanem wstępna premiera została ustalona na 20 grudnia. Kirby to wraz z Mario, Wario i Donkey Kong ścisła czołówka dwuwymiarowych platformówek od wielkiego N. Jeśli będzie trzymała poziom poprzedniczek, a na dodatek będzie w

APARAT DO GBA!



Pewna firma z Hong Kongu wprowadziła na rynek "Game Boy Advance Mini Camera". Podobnie jak na starusieńkim GB, aparat wsadzany jest w slot cartridge'a. W pamięci znajduje się pakiet programów do obróbki fotosów. GBA Mini Camera zawiera aż 8 MB na robione zdjęcia - producent podaje, iż zmieści się zatem 26 zdjęć. Te natomiast są znośnej jakości, bowiem rozdzielczość wynosi 640x480 pikseli. Jak na porządny sprzęt przystało, są 4 tryby robienia zdjęć - w normalnych warunkach, pod słońce, w pomieszczeniu oraz w nocy. Oczywiście nie brakuje także opcji zoomowania. Największym plusem jest wyjście USB oraz oprogramowanie (Win 9x, ME, XP) do zrzucenia swoich dzieł na twarde dyski. Zaskakująca jest przede wszystkim cena - tylko 35\$! Niestety w Polsce tego cacka na razie nie znajdziemy - trzeba szukać w sklepach internetowych. Za miesiąc sprawdzimy aparat w obszernym teście, chętni mogą go zamówić z <http://www.goldenshop.co.hk>. ■



stanie zapewnić więcej zabawy niż jeden wieczór, to szykuje się numer 1 na najbliższe miesiące. Mario Advance 3 i 4 raczej nie mają szans. Jestem tego niemal pewny! ■





KRÓTKO I NA TEMAT

Super Monkey Ball na GameBoya Advance otrzymała nową, ostateczną nazwę - "Super Monkey Ball Junior" - informuje wydawca THQ. Developerem jest SEGA.

Ubisoft kończy pracę nad Chessmasterem dla GBA. Premiera odbędzie się jeszcze w tym roku i to na wszystkich kontynentach.

W wielkim plebiscycie na najbardziej lubianego bohatera "growego", pierwsze miejsce zgarnął Link wygrywając w finale z Mariem. Całość trwała przez całe wakacje - stoczono ponad 50 pojedynków, a frekwencja podczas każdego z nich wynosiła około 80 000 głosów! Organizatorem był serwis gamefaqs.com, gdzie można przejrzeć całą tablicę wyników.

Disney Sports Skateboarding w wersji dla Advance'a ukaże się 11 grudnia tego roku. Termin dotyczy Japonii. Ponadto gra ukaże się także na GameCube'a.

Pod adresem <http://www.katch.ne.jp/~keita-s/gba.htm> można zobaczyć jak dopalić swojego GBA. Jest także kompletna instrukcja w stylu "Zrób To Sam". Oczywiście wszelkie modyfikacje na własną odpowiedzialność

Wielki hit z Sega MegaDrive (później także PC) o tytule "Comix Zone" pod koniec września zaszczyli Europejczyków swą obecnością na rynku. Jak tylko dorwę, skrobnę nieco więcej konkretów.

Electronic Arts (dokładniej oddział EA Sports) zakończył prace nad Madden NFL 2003. Gra ta ukaże się na rynku amerykańskim dokładnie 8 grudnia. A potem, jak zwykle, posypią się wersje dla GCN, PC, PSX, PSX i Xboxa.

Amigowy hit, który jest w trakcie konwersji to Soccer Kid - zabawna platformówka z młodym piłkarzem w roli głównej. Data Premieri nieznana.

Druga część Crasha na GBA będzie nosiła nazwę "Crash Bandicoot 2: N-Tranced". W finalnej wersji ma być osiem światów, po sześć poziomów do każdego z nich.



ISS 2 zbliża się większymi krokami, niż może się to wydawać! Konami chce wrzucić tę pozycję do sklepów jeszcze przed końcem roku. Niestety, nie wiadomo co będzie z europejską wersją Winning Eleven, czyli Pro Evolution Soccer.

Pod adresem <http://www.lardon.com> turboturle znajduje się oficjalna strona nowo przygotowywanej zręcznościówki dla GBA o tytule "Turbo Turtle". Wpadnijcie w wolnej chwili, rzecz zapowiada się ciekawie.

VIRTUA TENNIS

Mega-hit z Dreamcasta już niebawem na GBA



SEGA widzi w naszym małym przyjacielu wielką szansę na czesanie niezłej mamony, bowiem właśnie na niego stopniowo konwertuje swe największe hity. I jeśli będą równie dobre, jak na dużych konsolach, struga floty ich nie ominie. Tym razem na tapetę idzie niedościgniony wzór pokazujący, jak powinien wyglądać tenis - wielki hit z Dreamcasta. Według Sega Sports wszystkie główne cechy gry zostaną zachowane. Tak więc będzie można wziąć udział w takich trybach rozgrywki jak Exhibition, Tournament, oraz World Circuit Mode. Wraz z kolegami będziesz mógł rozegrać różnorakie mecze - wszystko będzie się

odbywało na ponad 10 stadionach i 4 rodzajach nawierzchni. Na podbój świata będzie można ruszyć jednym spośród 16 zawodników - zarówno mężczyzn, jak i kobiet. Każdy z nich będzie miał swoje słabe i mocne strony. Dodatkowo w gotowym produkcie znajdzie się opcja tworzenia własnego zawodnika, następnie trenowania go i wystawia do meczu z kumplem. Wszystko, co wymieniłem, charakteryzuje grę wręcz idealną. Niestety są także lekkie niedociągnięcia - w szczególności mam na myśli grafikę, która wygląda średnio. Jeśli jednak animacja i sama rozgrywka będą trzymały poziom, powinniśmy dostać kolejną perełkę. ■

SEGA RALLY

I jeszcze jedna propozycja Segi - kultowy wyścig

Wielki mistrz rajdowych wyścigów powraca! Sega Rally Championships Advance (tytuł roboczy) zagości w japońskich konsolach już w kilka dni przed tegorocznymi świętami Bożego Narodzenia. Wiadomo, że będzie można ścigać się wieloma samochodami WRC takich firm jak Subaru, Toyota, Mitsubishi, Lancia, Peugeot - oczywiście wszystko licencjonowane. Pewne jest, że gra nie będzie żadną konwersją z Saturna, lecz całkiem nowym tytułem z jedynie podobnym modelem jazdy (maksymalnie miodne poślizgi roxi!). I całe szczęście, bo saturnowa wersja zawierała tylko 4 trasy i 3 samochody, co na dzisiejsze warunki jest wręcz śmieszna liczba. Będzie też coś dla majsterkowiczów - ustawienia zawieszeń, opon, sterowności... Graficznie jest bardzo dobrze - na jednym ze screenów jest nawet widok z kamerą wewnątrz samochodu. Prezentacja owego tytułu w akcji nastąpi podczas tegorocznego Tokyo Games Show. Ciekawe kto więc wyjdzie obronną ręką z pojedynku - V-Rally, Colin czy produkcja Segi? ■



NOWE POKEMONY

Szafir i rubin w złocie... Pokemaniacy, uważajcie!

Coraz większymi krokami zbliża się do premiery dwóch nowych gier z Pokemonami, dlatego Nintendo podaje coraz więcej informacji. Wiadomo, że tak jak poprzednio, jednocześnie wyjdą dwie gry różniące się nazwą i umieszczonymi Pokemonami. Tak więc tym razem tytuły będą brzmieć Pokemon Ruby i Pokemon Sapphire. Pewna jest informacja o nowych stworkach. Tym razem dojdzie 100 nowych co daje łączną sumę... (!) 351 (!) "zwierzaków". Oczywiście aby zdobyć wszystkie, trzeba będzie albo mieć dwie wersje, albo wymienić się z kumplami. Druga sprawa to system walki - wiadomo tylko o jednej dość rewolucyjnej zmianie. Będzie można walczyć dwoma Pokemonami w czasie jednej tury! Nintendo nie podało więcej szczegółów - nawet tych, które dotyczyłyby fabuły. Teraz pooglądajcie nowe screeny - rewelacyjnie to nie wygląda, ale zapewne w praktyce będzie miodzio. Premiera "gdzieś" w 2003. ■



SUPER GHOULS 'N' GHOSTS

Sir Arthur ratuje ukochaną z rąk upiórów



Jeszcze w czasie panowania 8-bitowych konsol, Konami wydało na NESa grę "Ghost N Goblins", którą jedna część graczy zaczęła wielbić (dla nich była kultem), a druga - nienawidzić (dla nich była nocną zimą). Powodem takiego rozbieżności w świecie był diabelsko wysoki poziom trudności - do dnia dzisiejszego nie spotkałem się z bardziej irytującym tytułem. Potem była kontynuacja pt. "Ghouls N Ghosts" również na NESa i "Super Ghouls N Ghosts" na SNESA. A teraz na GBA zmierza port wersji z Super Nintendo. Producent wspomina o wielu bonusach w postaci nowych plansz, bohaterów, broni czy też przeciwników - nie powinno jednocześnie zabraknąć trybu dla kilku graczy. Premiera europejska jeszcze nie została ustalona, w USA już jest! ■



MEGAMAN ZERO

Powrót do korzeni, czyli Mega Man znów w akcji



Pewnie większość z Was wie, że MegaMan aka RockMan to przede wszystkim cykl kilkunastu wspaniałych gier platformowych, które pojawiły się na Nintendo Entertainment System w 1986 roku, a z biegiem czasu wyszły na wszystkie konsole łącznie z SNESem, Saturnem, PSXem, GameBoyem itp. Do tej pory posiadacze GBA nie mieli okazji się przekonać, czym jest wspaniała i dynamiczna platformówka od Capcomu, bowiem wcześniejsze gry z naszym niebieskim bohaterem były jedynie przygodowymi RPG'ami. Czas to zmienić! W Japonii jest już dostępny pełnokrwisty MegaMan na Advance'a o tytule "MegaMan Zero". Gra ta jednocześnie otwiera nową serię gier po dotychczasowych MegaMan, MegaMan X, MegaMan Legends i MegaMan RPG. Gracze, którzy dostąpili zaszczytu grania w najnowszą wersję, są zachwyceni zarówno olbrzymią grywalnością, jak i

wspaniałą grafiką oraz stabilną animacją. I kilka suchych faktów - MegaMan otrzymał masę nowych kostiumów (znajdzie się m.in. antygravitacyjny), umiejętności (np. combozy zadawane mieczem świetlnym) oraz zakreślonych plansz. W Europie gra wyjdzie pod inną, nieznaną jeszcze nazwą. Kiedy? Już w nowym roku. ■

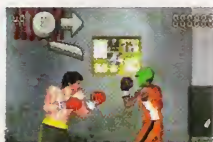


ROCKY

Pełna licencja, czyli Rocky Balboa vs Ivan Drago!

Popularny w latach osiemdziesiątych Sylvester Stallone firmuje tę grę swoją twarzą. Rocky to oczywiście symulator bokserski - w grze znajdą

się wszystkie walki z pięciu części sagi o reprezentującym dobro bokserze. W przerwach między walkami spędzimy czas na treningach. Premiera niebawem! ■



KRÓTKO I NA TEMAT

THQ oficjalnie zapowiedziało Space Channel 5 w wersji na GBA (pierwotnie DC). Producent obiecuje mnóstwo łatwo wpadającej w ucho muzyki. Nie zabraknie także sławnego niszczącego obcych, odpowiednio do słyszanych beatów. Premiera jak na razie nieznana.

Jeśli Jesteś prawdziwym maniakiem Advance'a, którego wymyśliłeś do stopnia, w którym klawiszowe odmawiają ci posłuszeństwa, mam dla ciebie dobrą wiadomość. W sklepie internetowym www3.goldenshop.com.hk możesz sobie kupić nowiutkie klawiszowe. Cena - Jedyne 4 dolce.

Super Mario Advance 4 będzie kolejną odgrzewanką starych platformówek z wasacem. Tym razem pod pręgierz idzie najlepsza część wydana na NES'a - Super Mario Bros 3. Oczywiście oprawa graficzna będzie przystosowana do dzisiejszych trendów. My zaś czekamy jeszcze na Super Mario Advance 3 - Yoshi's Island, które lada dzień wyłduje na półkach sklepów w Europie.

Sonic Team zapowiedział wydanie Sonic Advance 2 sześć dni przed wigilią - 19 grudnia 2002. Tego samego dnia wyjdzie także kompilacja starszych gier z Jeżem na GameCube'a. Data dotyczy Japonii. Na Europę przyjdzie czas na początku 2003 roku.



Microsoft miesza, a RARE odchodzi! Niedobrze, o niedobrze... z początkiem września Rare skreśliło z list wydawniczych GBA grę Donkey Kong Coconut Crackers! Nie byłoby to jednak, aż taką wielką tragedią (wszakże platformówek na małego nie brakuje) gdyby nie to, iż kilka dni później firma została wykupiona przez Microsoft! Tak, to prawda - Bill Gates jest aktualnie w posiadaniu 49% akcji wielkiego "sprzymierzeńca" Nintendo. Tym samym Rare oficjalnie ogłosiło, iż od tej pory będzie jedynie wydawcą gier dla obu konsol wielkiego "N", bez żadnych bliźszych układów. Miejmy jednocześnie nadzieję, że takie tytuły jak Sabrewulf, Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge i Donkey Kong Pilot jednak ujrzą światło dzienne... Jest jednak jedno pocieszenie. Mianowicie MS oficjalnie oświadczył, iż nie ma zamiaru wtrącać się w proces tworzenia gier na konsolki przenośne. Jednak zapominałskiem przypominę inną wypowiedź tego giganta (padła ona tuż po premierze Xboxa) "I...! Jeśli nasz nowy sprzęt osiągnie sukces rynkowy, wprowadzenie do masowej produkcji przenośnego odpowiednika stanie się jedynie formalnością". I co Wy na to?



27 września roku bieżącego, zawitała do Europy nowa wersja Game Boya Advance o dumnie brzmiącej nazwie "Platinum". Oczywiście jedyną zmianą jest kolor - tym razem nowocześnie, platynowy. Kupujecie?



KRÓTKO I NA TEMAT

Onimusha Tactics - Capcom kontratakuje Jakby przeczuwając rychłe nadejście FFTA, Capcom zapowiedział wydanie gry taktycznej. Tym razem wybór padł na świat znany z gier Onimusha (przy okazji, na PS2 właśnie ukazała się druga część tej gry). Onimusha Tactics pojawi się na rynku japońskim w listopadzie. Można się spodziewać, iż podbije tamtejsze listy przebojów.

Sega Smash Pack czyli kilka klasyków na jednym karcie. Kolekcja starych, ale jakże zasłużonych klasyków Segi znalazła swoje miejsce także na GBA. Tym razem w pudełku nazwanym Sega Smash Pack znalazły się tytuły znane z Sega Genesis: Sonic Spinball (pinball w świecie niebieskiego jeża), Ecco the Dolphin (przygody uroczego delfinka w podwodnym środowisku) i Golden Axe (znany i lubiany automatowy klasyk, z ciężkożbrojnymi wojownikami). Grę wyda THQ.



Phantasy Star Collection

Kolejną historyczną składanką ma być trylogia Phantasy Star, zawierająca części 1-3, stanowiące dokładny port z Sega Mega Drive. Premiera już wkrótce. Dla fanów sieciowego Phantasy Star Online będzie to zapewne miła odmiana.

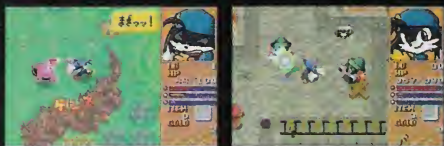
Monster Farm Advance - hodowla pokraków!

Znacie i lubicie przygody wieśniaka z Harvest Moon? Jeśli tak, to Tecmo ma dla was smakowitą kęsę pod postacią Monster Farm Advance, w której zajmiecie się hodowlą, opieką i przygotowaniem do walk tytułowych potworów. Prezentowane obrazki sugerują, iż walki będą przypominały starszkołone mordobicia 2D. Gra ukaze się w Japonii w październiku.

W USA ukazał się właśnie długo oczekiwany Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring bazujący na pierwszej części trylogii Tolkiena. Jak tylko wpadnie w nasze ręce, przygotujemy dla Was wyczerpującą recenzję i opis. Być może już w kolejnym numerze...



A oto dwa pierwsze obrazki z gry Klonoa Heroes firmowanej przez Namco. Będzie to przygodówka.



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

To nie konwersja z PSX, ale zupełnie nowa gra!

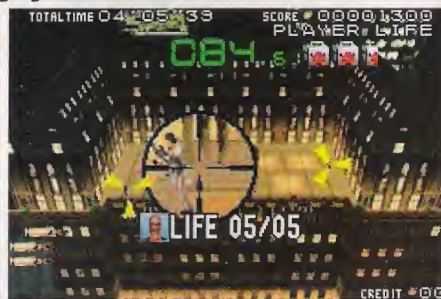
Podczas zakończonych niedawno w stolicy Japonii targów (TGS) zaprezentowano pierwszą, od "zdrady" na rzecz Sony, grę Square. Mowa o FFTA, która w zamierzeniach autorów ma być zupełnie innym tytułem, niż ten znany peessiksowym "importerem". Fabuła skupi się na przygodach chłopca Marche Radiuju i dwójki jego przyjaciół - Mewt Randell i Ritza Malheur (co za absurdałne nazewnictwo), którzy po odnalezieniu starej książki zatytułowanej - nomen omen - Final Fantasy, walnie przyczyniają się do obudzenia zaklętych w niej tajemniczych mocy. Rozgrywka ma przypominać tę znaną z PSX, jednakże wzbogacona zaostanie o interakcję z innymi postaciami

oraz rozbudowę umiejętności naszego małego bohatera. Walka pozostanie - ku uciechu starych fanów - niezmienną i będzie odbywała się w turach. Oprawa graficzna FFTA prezentuje się znakomicie (na statycznych obrazkach nawet lepiej niż Lord of the Rings!). Ale znając dokonania Square, nie mogło być inaczej. Nie pozostaje nic innego, jak tylko czekać na zrozumiałą wersję gry. Premiera japońska zapowiadana jest na zimę, u nas zapewne ukaze się pół roku później.



SILENT SCOPE

Symulator snajpera w Twojej kieszeni



Wielki automatowy hit Silent Scope, który zadebiutował w 1999 roku, jest już w USA w wersji dla GameBoya Advance! Najważniejszą rolę będą grały dwa tryby - training oraz challenge. W tym pierwszym trzeba będzie przejść specjalne szkolenie, którego "ukoronowaniem" będzie otrzymanie licencji zawodowego snajpera. No i wtedy wkroczymy do drugiego z wymienionych trybów. Tam

będziemy wykonywać wiele misji zleczanych przez agencję rządową oraz inne tego typu placówki. Grafika robi piorunujące wrażenie - prawdę mówiąc, nie widzę różnicy między wersją z Dreamcasta! Kolory te same, budynki też, celownik... po prostu brak mi słów. Jeśli w rozgrywce nic nie zmieni się na gorsze przez konwersję na słabszy sprzęt, to otrzymamy tytuł co najmniej dobry. Do Europy dotrze jeszcze przed gwiazdką.

XXX

Gra tylko dla dorosłych?

Rzec oparta jest o film, który został spłodzony we współpracy Sony Pictures i EON Productions. Gra jest miksem przygodówki, strzelaniny i zręcznościówki, ma wiele dodatkowych minigier. Wcielając się w tajnego agenta, będziemy oprócz biegania, strzelania, rozwiązywania zagadek także jeździć na motorze (z uwzględnieniem takich czynników jak utrata paliwa). Nieodłącznym elementem rozgrywki ma być poszukiwanie odpowiednich kluczy, otwierających drzwi do coraz nowszych lokacji. Na kartce znajdzie się bateria do podtrzymywania save'ów, więc ciągle brniemy w głąb nie będzie męczące. Vin Diesel rocks!



RALLYBOY?

Tego jeszcze nie było na żadnym handheldzie. Producent przeróżnych peryferii dla konsol, firma ProPlay przygotowała prawdziwą rewelację dla fanów wyścigów - kierownicę! Konstrukcja



jest bardzo sprytnie zaprojektowana, co widać na zdjęciu. Według producenta Rally Boy jest wręcz perfekcyjnym kontrolerem do gier. Po połączeniu go z GBA, wszelkie techniczne możliwości konsoli typu przyciski, miejsce na baterie czy też slot cartridge'a są odsłonięte co ułatwia użytkowanie. Samo kółko ma 20 cm średnicy i wykonane jest z solidnego, bardzo wygodnego w dotyku plastiku. Cena ani data premiery nie są jeszcze znane. Ktożby nie chciał mieć takiego praktycznego bajeru w swojej kolekcji? Heh... chyba zadałem pytanie retoryczne.



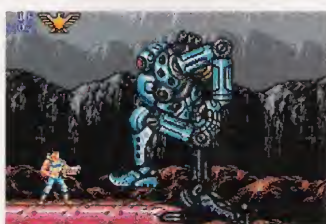
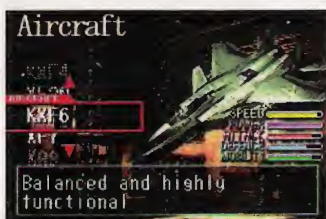
ECTS 2002

ECTS to cykliczna, największa w Europie impreza poświęcona w całości elektronicznej rozrywce. W tym roku w stolicy Zjednoczonego Królestwa prym wiodły... a to niespodzianka! Gry konsolowe.

Jednak wśród zalewu produkcji na „duże” konsole nowej generacji niemal zupełnie zaginęły produkty przeznaczone dla rodziny GameBoya. Dato się jednak zauważyć kilka tytułów firmowanych logiem GameBoya – praktycznie wszystkie pozycje przeznaczone są na Advance'a, czas Colora dobiega już niestety końca...

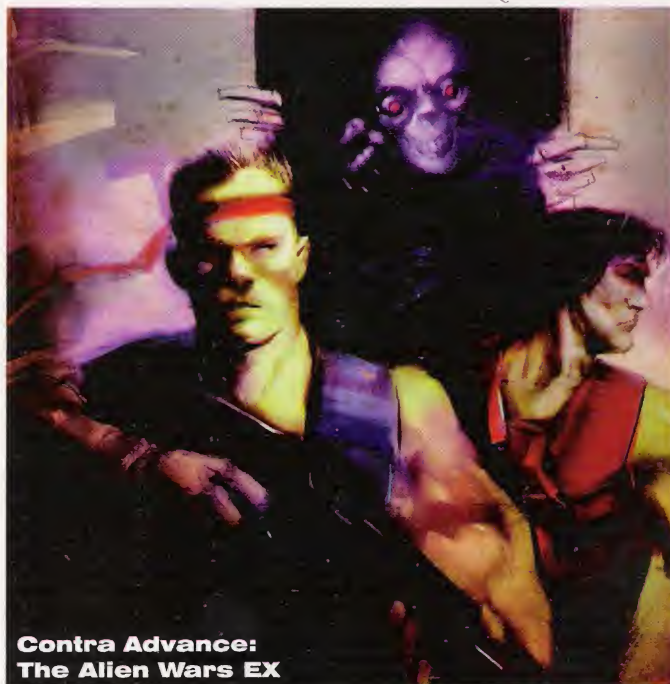
Ale po kolei.

Pierwszym wielkim rozczarowaniem, niejako już tradycyjnym, był brak na imprezie Nintendo i Segi. Obie firmy zbierały siły na odbywające się w drugiej połowie września targi w Tokio (Tokyo Game Show). Dosłownie na kilka godzin przed rozpoczęciem ECTS'u Nintendo ogłosiło, że 11 października ukaże się na GBA kolejna gra z Marianem w roli głównej. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 ma stanowić wierną konwersję tytułu znanego z 16-bitowego SNESa. I jeszcze jedno - pod koniec września trafił na japońskie półki sklepów nowy model konsolki – tym razem oznaczony nazwą Platinum. Bezspornym królem imprezy było Konami, które zaprezentowało, samodzielnie i w koprodukcji z Disney'em, kilka interesujących tytułów. Najbardziej intrygująco prezentowały się dwie produkcje. Pierwsza to firmowy „celowniczek” Silent Scope (premiera: listopad), w którym wcielamy się w postać członka elitarnego oddziału SWAT, który przy pomocy karabiny snajperskiego, eliminuje grupy złoczyńców. Ci ostatni



nie poddadzą się bez walki – przygotujcie się na strzały padające z drugiej strony. Wykonanie zadania utrudniać ma upływający nieubłagany czas. Przede wszystkim należy chronić niewinnych.

Drugim tytułem jest kultowa, znana i ceniona od wielu lat Contra. Contra Advance: The Alien Wars EX (premiera: listopad) to cudowna „chodzona w prawo” strzelanina, w której przy pomocy potężnego wachlarza broni (rakiet, miotacz ognia i tym podobne) wysyłamy w zaświaty dziesiątki obcych form życia, bo jak wiadomo tylko nasz atletycznie zbudowany komandos potrafi należycie rozprawić się z alienami. Opcjonalnie, za pomocą kabelka, będziemy mogli skopać



**Contra Advance:
The Alien Wars EX**

nieziemskie tyłki wraz z przyjacielem. Szykuje się hit!

Pokazano także kolejne przygody sympatycznej zielonej żaby - Frogger Advance: The Great Quest (premiera: koniec września) – tym razem w konwencji platformówki. Kolorowe tła i zbieranie fantomów na 16 poziomach ma, wedle autorów, dostarczyć mnóstwa zabawy. Na obrazkach nie prezentuje się zbyt okazale. Pożyjemy, zobaczymy. Podniebne ewolucje i walki powietrzne w różnych rodzajach myśliwców, zarówno historycznych jak i najnowszych, ma nam zapewnić znane z Dreamcasta i Xboxa - Deadly Skies (premiera: listopad). Jak na prawdziwą symulację przystało, nie obejdzie się bez korzystania z mapy i przyrządów pokładowych. Na śmiałków czeka około dwudziestu misji o wzrastającym poziomie trudności. Na GameBoy Color zaprezentowano, bijącą rekordy popularności w Japonii karciankę Yu-Gi-Oh!: Dark Duel Stories (premiera: listopad). Znana od 1996 roku, opowiadająca historię znajomości czwórki zapalonych graczy, po raz pierwszy oficjalnie zawita na europejskim rynku. Czy nasi bohaterowie przy pomocy kart zdołają ocalić świat przed zagładą – to będzie zależało tylko od Ciebie... Pokazano kilka obrazków ze zbliżającej się wielkimi krokami kultowej ISS Pro Evolution 2. O dacie premiery nic nie wiadomo. Szkoda. Ponadto Konami zaprezentowało dwie sportowe koprodukcje z studium





Disney'a.

Na fali popularności wszelkiego rodzaju sportów ekstremalnych postanowiono wyprodukować Disney Sports Skateboarding (premiera: zima), z Kaczorem Donaldem, Myszką Miki i resztą ekipy w roli głównej. Do dyspozycji gracza oddanych zostanie osiem bogato wyposażonych skate-

(bohaterka nie przejmując się ujemną temperaturą biegała w szortach) można sobie wiele obiecywać, ale prawie 30 milionów sprzedanych gier z tej serii do czegoś w końcu zobowiązuje. Drugą propozycją tej firmy było Treasure Planet (premiera: październik), w której na piętnastu bajecznie kolorowych poziomach poszukiwać będziemy tytułowych skarbów. TP wykonaniem

bardzo przypomina znakomitą Little Big Adventure. 3DO tradycyjnie

zaprezentowało kolejną bajkę z małymi żołnierzami w roli głównej. Army Men: Turf Wars nie odbiega ani wykonaniem, ani fabułą (zły generał posiadał morderczą broń, należy go pokonać za wszelką cenę, 20 misji) od poprzednich pozycji w serii. Na plus należy zaliczyć opcję gry nawet dla 4 osób w kilku trybach, także death match.

Electronic Arts ujawniło obrazki z The Lord of the Rings: The Two Towers. Fabuła ma obejmować pierwszą i drugą część filmowej ekranizacji prozy Tolkiena.

Premiera na gwiazdkę. Na targach zaprezentowano także potencjalnego, wielkiego konkurenta GBA na rynku konsolek kieszonkowych – koreański GamePark (europejska premiera jeszcze w tym roku). GP32 to

wyposażona w 32 bitowy procesor, 8 megabajtów RAM i jasny 3,5 calowy (ok. 6 cm) ekran LCD konsolka, która umożliwia zabawę wieloosobową bez połączeń kablem! A to wszystko dzięki wbudowanemu modułowi, który jak zapowiadają producenci, działa na odległość 10 metrów (!). Będzie możliwe podpięcie konsolki do peceta przez złącze USB i ściąganie filmów w formacie avi i mpeg, a także plików mp3.

Jak na takie możliwości cena urządzenia wahająca się w okolicach 100 funtów (ok. 650 zł) jest całkiem zachęcająca...

Ale jak wiadomo najważniejsze są gry, a biblioteki GBA i GP32 to dwa przeciwległe bieguny. Nie przejdziemy jednak obojętnie obok GameParka i z pewnością przetestujemy jego możliwości, gdy tylko pojawi się na rynku. No i, oczywiście, zdamy pełny raport z wyników sprawdzianu. Oczywiście napiszemy o premierze europejskiej - o koreańskiej już pisaliśmy wcześniej.

I to by było na tyle. Niestety ECTS nie był zbyt szczydny dla GameBoya, ale Tokyo Game Show, które odbyło się dosłownie kilka dni temu to zupełnie co innego – w następnym numerze postaramy się zdać Wam relację z tych największych oprócz E3 targów gier na świecie.

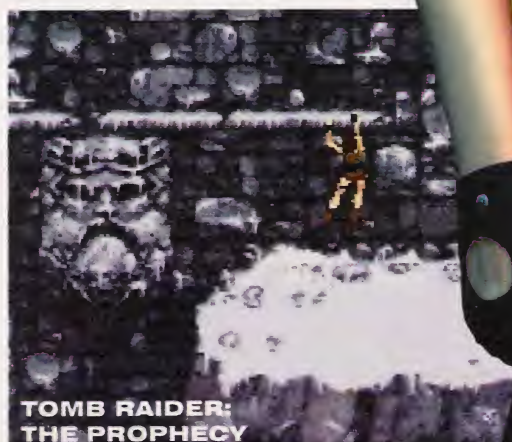
tha cru



parków zlokalizowanych między innymi w kosmosie i zamku. Czyżby szykował się groźny konkurent dla Tony'ego Hawka?

Drugim tytułem był Disney Sports Football (premiera: gwiazdka), czyli spotkanie znanych i lubianych bohaterów kreskówek na zielonej murawie. Kilka rozbudowanych trybów ma zapewnić dobrą zabawę na długie zimowe wieczory.

Na stoisku Ubi Soft (licencja Eidos) można było dostrzec kolejną część przygód dobrze wyposażonej przez naturę pani archeolog - Tomb Raider: The Prophecy (premiera: gwiazdka). Po prezentowanych śnieżnych lokacjach



TOMB RAIDER: THE PROPHECY



TUROK EVOLUTION

Spokojną indiańską wioskę najeżdża zły i podstępny Bruckner...

Do walki z nim i jego hordą staje szlachetny Tal'set. Dochodzi do starcia. Jaki będzie wynik potyczki?

Niestety w najważniejszym momencie otwierają się tajemnicze wrota i nasz bohater zostaje przeniesiony w odległą przeszłość, gdzie wśród dinozaurów przyjdzie mu się zmagać z oddziałami Brucknera.

Turok był jednym ze sztandarowych tytułów pokazujących moc "dużego" Nintendo. Kwestią czasu było przeniesienie przygód Indianina na podręczne konsole - pod trzech grach na GBC, czwarta, z podtytułem Evolution, ukazuje się na GBA! Jest to równocześnie pierwsza multikonsolewa część serii. Turok Evolution to kolejna strzelanina, jakich wiele na rynku. Nasz bohater (do wyboru mamy dwóch: Tal'set lub Djunn - mentor tego pierwszego) podąża zawsze - prawie siejąc spustoszenie zarówno w wyposażonych w zaawansowaną technologię szeregach wroga, jak i w posługującej się zębami i pazurami prehistorycznej faunie. Część poziomów zaprojektowano jak "klasyczne celowniczkę" - połączenie obu trybów rozgrywki przypomina kultową Contrę. Animacji postaci nie można nic zarzucić, może poza żabimi skokami nad przeszkodami. Tak, eksterminacja dinozaurów i pozbawianie życia szwarczarakterów to jest to!

Na początku dysponujemy tylko prostym pistoletem i toporkiem. Zabawa więc jest utrudniona i trzeba nieźle się namęczyć, aby pokonać małego dinozaura. Na szczęście w miarę upływu czasu, nasz arsenał się powiększa, aż do osiągnięcia maksymalnej ilości ośmiu śmiertelnych przedmiotów.

Gra czepie pełnymi garściami z pomysłów zaproponowanych po raz pierwszy w sztandarowej strzelaninie SINK - Metal Slug. Strzela się wszędzie i do wszystkiego. Nie jest jednak gra tak porywająca jak opisywane w tym numerze disneyowskie Lilo & Stitch. Spowodowane to jest niezbyt atrakcyjnym wyglądem postaci pchających się na drogę kulom. Na szczęście te niewielkie wady nie umniejszają zabawy. Dźwięk nie wytycza jakiś nowych dróg w grach na GBA. Ot, coś tam sobie brzęczy. Możliwa jest także zabawa z drugą osobą po podłączeniu kabela.

Belzebub



Kolorowe, szeleszczące, markowe spodnie Turoka przyciągnęły uwagę dinozaura. Dokładnie tak mama opisywała mu jedzenie.



Chociaż to dzieło w kolorach sepia wygląda jak okładka książki z opowieściami o przygodach Winnetou i Old Shatterhanda, ten obrazek to wstęp do historii niejakiego Turoka, Indianina, jakby nie patrzeć.



Trojki żołnierzy zwyczajowo składają się z jednego umiającego pisać, jednego umiającego czytać i trzeciego do pilnowania inteligentów. Ale do wszystkich strzela się jednakowo.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Acclaim
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Dobra, aczkolwiek uboższa kolorystycznie i jakościowo od wielu innych gier. Choć wiele nie można jej zarzucić.

DŹWIEK

Bum, bach i inne odgłosy wybuchów oraz wystrzałów. Na szczęście na dźwiękach nie opiera się ciężar zabawy.

GRYWALNOŚĆ

Przypominają się czasy nieśmiertelnej Contry vel Gryzora. Beznadziejny system haseł na kolejne poziomy. Ale jest OK!

7.0



DUKE NUKEM

Panie i Panowie! Czapki z głów! Oto przed wami Kró... to znaczy Książę!

Pamiętam, jakby to było wczoraj - pod koniec 1996 roku zakończyła się wśród graczy wielka kłótnia o wyższości Quake nad Duke Nukem 3D. Jak wiadomo wygrał ten pierwszy tytuł, wyznaczając kierunek dalszego rozwoju gier FPP. Wiele graczom (w tym i mnie) bardziej podobał się czarny humor zawarty w DN3D. Z nieukrywana radością sięgnąłem więc po Djuka na GBA

Doom był pozbawioną linii fabularnej grą, akcja w DNA rozwija się niczym kłębek włóczki w łapkach kota. Tym razem Obcy wylądowali w Strefie 51, siejąc strach i terror wśród autochtonów. I tylko nasz bohater może im pomóc. DNA to gra, w której samo wybiecie nieprzyjaciół nastawionych przybyszów z kosmosu nie wystarczy do ukończenia misji. Trzeba wykonać konkretne zadanie (np. pogadać z agentem), zlecane podczas odprawy na początku etapu.

Jak można się było spodziewać, DNA to strzelanina.

Bardzo dobra strzelanina z elementami zręcznościowymi (w grze są etapy z upływającym czasem). Aby w pełni rozkoszować się eksterminacją przeciwników i unikać obrażeń wprowadzono możliwość poruszania się na boki z twarzą zwróconą w kierunku wroga! Strzał i skok uzupełniają możliwości naszego bohatera.

Kierować ogniem możemy dosłownie wszędzie - w beczki (eksplodują, raniąc ukrywających się za nimi wrogów), kwiatki (zapala się), kibek (woda chlusnie, że ho ho), kamery i inne elementy otoczenia. Ale przede wszystkim lufa karabinu powinna być skierowana w kierunku Złych Wrogów, wśród których główne skrzypce "grają" zniechędzone świni. Skoro o broniach mowa - arsenał, który pojawia się w DNA, zaspokoi potrzeby nawet największego maniaka - strzelby, karabiny, pistolety - znajduje się tu wszystko, co niezbędne do ocalenia planety.

Niestety, srodo się zawiodłem na grafice. Wszystko wygląda jakoś bładziwie, tła z daleka mogą się podobać, ale im bliżej nich podchodzimy, tym bardziej kłuje w oczy ich niedopracowanie. Na szczęście ścierwa Obcych nie znikają z podłóg.

Jeżeli skończyłeś już Doom, sprawdź przygody Duke'a. Bardziej okrutną i krwistą grę będzie Ci ciężko znaleźć.

Belzebub



"Czy jest tu panna na wydaniu?" - zapytał kulturalnie kosmita. Pytanie spowodowało jednak ostrą reakcję ze strony sfrustrowanego rodzica.



Krótką odprawą przed rozpoczęciem zabawy. Warto czytać dokładnie teksty, aby nie błądzić później bez sensu w kółko nie mogąc zakończyć poziomu.



Jak to w życiu bywa, kiedy spieszymy się na ważne spotkanie, jak zwykle zapominamy o drobiazgach w stylu wyłączenia żelazka, zakręceniu kranu w kuchni lub o zabraniu kluczy.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Take 2
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Takiej pikselozji już dawno nie widziano na ekranach GBA. Najlepiej nie podchodzić blisko ścian, bo żeby swędać.

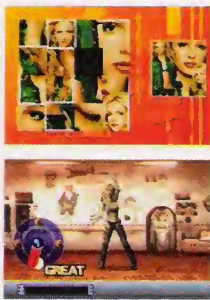
DŹWIEK

Klasa sama w sobie. Strzelasz do beczki w prawo, eksplodują dochodzi z tej strony. Kapitałne wykonanie.

GRYWALNOŚĆ

Łaknący hektolitrów posoki gracze odnajdą w tej pozycji swoje powołanie. Likwidacja najeźdźców to jest to.

7.5



BRITNEY'S DANCE BEAT

I was born to make you happy...

Jak do tej pory nie mieliśmy zbyt wielu okazji, aby zasmakować gier muzycznych na GBA. Miejmy nadzieję, że Britney's Dance Beat zmieni ten stan. Na czym polega idea takich gier, wie chyba każdy. Tu jest podobnie. Britney stoi na środku ekranu, z głośniczków leci muzyka, a my wciskamy w odpowiednich momentach przyciski. Po lewej stronie ekranu jest „zegar”, na którego tarczy je widzimy. Kiedy wskazówka najedzie na dany przycisk, należy go wcisnąć. Ot, i cała filozofia.

Choć gra potrafi wciągnąć, to na pewno nie przez wykonanie. Bohaterka wygląda sztucznie i tak samo się porusza, podczas piosenek nie ma wokali, tylko leci główna melodia, jak z taniego syntezatora. I choć w grze jest mnóstwo bonusów dla fanów, a nawet mini - gierki i króciutki filmik z koncertu, to zabawa z Brit nie potrwa długo. W grze znalazło się miejsce tylko dla pięciu utworów! Nawet tryb dla dwóch graczy nie ratuje sytuacji.

Gra powstała tylko i wyłącznie na fali popularności tej pop-gwiazdy. Nie byłoby w tym nic złego - jak już wspominałem, na GBA przydałaby się dobra gra muzyczna. BDB zawodzi.

Pocket G

GameBoy

Wydawca: THQ
Gatunek: muzyczna
Liczba graczy: 1-4

GRYWALNOŚĆ

Wysoka, jak w prawie każdej grze muzycznej. Ale BDB da się skończyć w dwie godziny. To za mało!

5.0



WOLFENSTEIN 3D

Powrót do zamku pełnego faszystów.

Czy naprawdę są chętni do ponownego zanurzenia się w zakamarkach zamku Wolfenstein?

Wolfenstein 3D to gra-legenda, której należy się ogromny szacunek. Nie zmienia to jednak faktu, że pozycja, która zapoczątkowała gatunek strzelanin first-person perspective dziś nie spowoduje u nikogo wybuchu entuzjamentu, czy przyspieszonego tętna. Grafika jest przestarzała (nie ma nawet różnic wysokości), animacja działa wolno, a w strzelaniu do faszystów nie ma tego miodu, co kiedyś. Nawet mimo replaya po zestrzeleniu Adolfa Hitlera.

Krótko mówiąc – wieje nudą. Zwłaszcza, że na GBA jest w czym wybierać, jeśli chodzi o strzelaniny fpp. Choćby nieśmiertelnego Doom – ja upodobałem sobie jednak Ecks vs Sever oraz Duke Nukem.

Nawet fakt upchnięcia na kartce 60 poziomów (sześć epizodów po dziesięć leveli) nie ratuje Wolfa przed przeciętnością. Autorzy mogli się bardziej postarać czy coś dorobić – a tak nie ma nawet trybu multiplayer. Dla dziadków szukających bezpowrotnie uleciałej młodości i czasów, w których z wypiekami na twarzach pacyfikowali faszystów w ponurym zamku.

Gulash

GameBoy

Wydawca: BAM!
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1

GRYWALNOŚĆ

Niektóre gry lepiej pozostawić w pamięci - próba grania w Wolfa obnaża, jaki jest prymitywny.

2.5



SPEEDBALL 2

Stare kotlety zazwyczaj nie są najlepsze.

Tak to już jest, gdy chce się zrobić dobry uczynek, a wychodzi coś zupełnie na opak. Tak właśnie jest w - nie bójmy się użyć tego słowa - kultowej grze znanej praktycznie wszystkim posiadaczom i sympetykom Amig, czyli Speedball. Powiedzmy od razu - to była jedna z niewielu gier na Amigę, niosąca w sobie tyle miodu co każda odsłona "klasycznego" Sensible Soccer.

O co chodzi w grze? Speedball 2 to taka brutalna, futurystyczna wersja piłki ręcznej - każdy sposób zatrzymania przeciwnika jest dobry. Naprzeciw siebie stają drużyny zakute w ochraniacze, bardziej przypominające zbroje. Wszyscy wyglądają niczym gladiatorzy. Zadanie jest proste - należy umieścić niewielką kulę w bramce konkurenta. Po każdej bramce przedstawiany jest replay. W tej grze nie ma innych zasad - aby zdobywać teren, bądź gotów nawet na najbardziej chamskie podcięcia od tyłu. Za to nie grozi żadna kara, zapomnij o dyskwalifikacji!

Niestety, znając Speedball 2 i pamiętając o rewelacyjnej grywalności, bardzo się zawiodłem na tej konwersji. Ta gra jest po prostu... za wolna. Zniknęło gdzieś poczucie pędu i drażliwości w konstruowaniu akcji. Niby niewielka zmiana, a jednak boli.

Kolejny kamyczek do ogródka to oprawa dźwiękowa. Jest po prostu jakaś taka nijaka. Można było nad nią więcej i solidniej popracować.

Czas na plusy. Sterowaniu zawodników, ani ich animacji nie można wiele zarzucić. Jeśli gralesz poprzednio - poczujesz się niczym ryba w wodzie. O ile jesteś początkującym graczem, już po kilku chwilach zrozumiesz, jak należy się zachowywać na boisku aby odnieść sukces. Zabawę można toczyć w kilku opcjach: szybki mecz, turniej typu przegrywający odpada, rozgrywka pucharowa, liga. Na twojej drodze w dotarciu na szczyt stawać będą coraz lepsze zespoły, a zdobycie mistrzostwa wymagać będzie treningu. Jeżeli chcesz się trochę rozzerwać, lubisz sporty zespołowe z możliwie małymi ograniczeniami zasad - śmiało zapoznaj się z tym tytułem. Jeżeli jednak twój znajomy lub koleżanka posiadają na pawlaczku bądź strychu Amigę i tę grę - nie wahaj się ani chwili i odkryj prawdziwą potęgę SPEEDBALL 2. Gdyby trochę więcej serca włożono w tę konwersję... Gdyby ciocia miała wasy... Speedball 2 to solidny średniak.

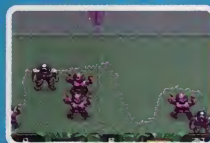
Majkel



Przed każdym meczem można dopokować chłopaków, kupując im coraz lepszy ekwipunek. Stają się szybsi, mocniejsi, a i lepiej walą z bałki.



Duży wybór rodzajów rozgrywek zadowoli nawet najwybredniejszego fana (nie)sportowych zmagani. Szczególnie polecam tryb ligowy - niezapomniane wrażenia!



Proszę państwa, co ja widzę, teraz właśnie Boniek odważnie podaje do Buncola, szybkie rozegranie z kłepki, cudowna akcja!... Jest! 10:0!

GameBoy

Wydawca: Bitmap Bros
Gatunek: zręcznościowa
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Modelowy okaz średniactwa, które nikomu nie przeszkadza. Choć przydałoby się więcej kolorów.

DŹWIĘK

Nic dodać, nic ująć. Coś tam brzęczy w głośniczkach, ale żeby od razu mówić tu o dźwięku...

GRYWALNOŚĆ

Wysoka, jak przystało na konwersję jednej z najlepszych gier wszechczasów na stare komputery.

6.1



Postacie zostały ściągnięte z trójwymiarowych modeli i wyglądają prawie jak obiekty 3D, ale nimi się są. Są za to bardzo dobrze animowanymi obiektami 2D (tak zwanymi sprite'ami). Tak dobrze animowanymi, że w pewnych momentach ma się wrażenie, że patrzy się na obiekty 3D. I właśnie dlatego Tekken nie stracił zbyt wiele przy przeniesieniu z PlayStation na GBA - wygląda znakomicie i jest znajome uczucie.

TEKKEN ADVANCE

Tekken to legenda. Szybko zaskarbiła sobie serca wielu graczy. Na dużych konsolach ukazała się właśnie piąta część sagi pod tytułem... Tekken 4.

Dlaczego taka rozbieżność? Już wyjaśniam. Po trzech częściach, które wyszły na PSXa, został wydany Tekken Tag Tournament na PS2, który był kompilacją wszystkich poprzednich części. W chwili kiedy to czytacie, Tekken 4 powinien już leżeć na sklepowych półkach. Ale nie o tym dziś będę rozprawiać. Otóż Namco postanowiło zminiaturyzować swoje dzieło i wpełznąć je na kieszonoskę. Nie jest to pomysł nowy, ponieważ już kilka lat temu pewni panowie w Polsce dokonali tego czynu. Umieścili na ekraniku GameBoya Pocket Tekkena 3. Jak tego dokonali i jakie były tego skutki, pamiętają już pewnie sami wydawcy.

Powróćmy do Tekken Advance. Nie jest to jakaś nowa część, tylko odpowiednio przekonwertowany Tekken 3. A skoro GBA nie ma takiej mocy jak PSX, to należało go przystosować. Po pierwsze, wbrew obiegowym opiniom, postacie nie są trójwymiarowe, co każdy przy zdrowych zmysłach może sam dostrzec na obrazkach. Drugą rzeczą, która powoduje złudzenie trójwymiarowości gry, są areny. Podłoże jest płaskie i otoczone tłem opisanym na kuli. Dzięki temu autorzy bez problemów mogli wprowadzić tu efekt przybliżania i oddalania kamery. Jest on wykorzystywany na początku walki, jak i przy rzutach. Poza tym postacie mogą uciekać na boki przed ciosami – kamera podąża za nimi, a tło ładnie się przesuwa. Czy jest coś jeszcze? Pewnym zaskoczeniem może być graficzne zobrazowanie skomplikowanych rzutów i łamań, których na przykład taki King ma wręcz niezliczoną ilość. Otóż przy takich okazjach na cały ekran wyskakuje obrazek z Kingiem i drugą postacią. Choć nie przeszkadza to w żaden sposób w zabawie, to jest to dość dziwne rozwiązanie. Jednak należy pamiętać o małej pojemności karta i technicznych ograniczeniach GBA. Będąc już przy aspektach technicznych powinniśmy poruszyć temat pod tytułem: Co dostaniemy wraz z

kartem? Poza dziesięcioma podstawowymi postaciami jest jeszcze jedna ukryta. Jaka? O tym spróbujcie przekonać się sami. Kolejną rzeczą są tryby gry. Jest VS, na dwie konsolki połączone kablem, który moim skromnym zdaniem po prostu rządzi. Jest Arcade, tryb treningowy i 3 on 3. Ostatni z nich jest takim odpowiednikiem trybu tag z TTT. Jednak nie ma tu łączenia ciosów postaci, które wymieniają się miejscami. Trochę tego szkoda, ponieważ w TTT dawało to mnóstwo radochy. Jedyne co możemy zrobić, to wymienić sobie w dowolnym momencie wojownika. Pytanie nasuwa się samo: po co?

A po to, aby postaci stojącej za ekranem powolutku odnawiała się energia. W ten sposób wprowadzamy do gry śladowe ilości taktyki, która jeszcze bardziej powiększa ilość miodu wypływającego z małego ekraniku. Jeśli chodzi o sterowanie, to w przeciwieństwie do wersji na duże konsole tu mamy tylko jeden cios i jeden kopniak. R odpowiada za chwyt, a L za zamianę postaci w trybie zespołowym.

Jak to wszystko wychodzi w praniu na małym krzyżaku i miniaturowych przyciskach? Jako osoba o dość dużych łapkach muszę powiedzieć, że po kilku godzinach treningu przyzwyczaiłem się i było całkiem niezłe. Oczywiście każda z postaci ma swój indywidualny styl walki, co z pewnością pozwoli Wam na wybranie sobie tej ulubionej. A że liczba ciosów w TA jest naprawdę imponująca, to będzie co opanowywać. Praktycznie wszystkie podstawowe ataki i wiele tych bardziej skomplikowanych zostało przeniesionych bez żadnych cięć. Ciosy mają różną siłę, prędkość, odpowiednie opóźnienia i wywołują kilka reakcji (upadek, oszołomienie itd.). Można nawet wykonywać juggle, czyli podbijanie przeciwnika w powietrzu. Sami więc widzicie – jest tego sporo. Tekken jest dobrą grą. Ba, jest jedną z lepszych gier na GBA, jeśli chodzi o bijatyki. Tak! Street Fighter Alpha 3 będzie miał nie lada oponenta do pokonania na drodze do tytułu „najlepszego fightera na GBA”. Niemniej jednak, pamiętajcie, że takie pozycje są przeznaczone do gry we dwoje i właśnie w VS Tekken pokazuje swoje pazury. Tryby dla jednego gracza już tak nie lśnią jak w wydaniach na duże konsole, a to głównie z powodu nikłej ilości bonusów do odkrywania. Jeśli ktoś z Was grał w taką wersję, to doskonale wie, że za jednorazowe przejście całej gry byliśmy nagradzani jedną dodatkową postacią. A tu zgrzyt – jedna ukryta postać na całą grę. Nie ma tu również żadnych mini gier, a szkoda, bo na pewno przedłużyłoby żywotność tej gry. Niemniej, jak na razie Tekken niepodzielnie rządzi na GBA.



Oto Command List, czyli rozpiska ciosów. Przydatna sprawa - można ją włączyć podczas walki!



GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Namco
Gatunek: bijatyka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Chociaż nie jest trójwymiarowa, trudno jej cokolwiek zarzucić. Tekken na GBA wygląda świetnie!

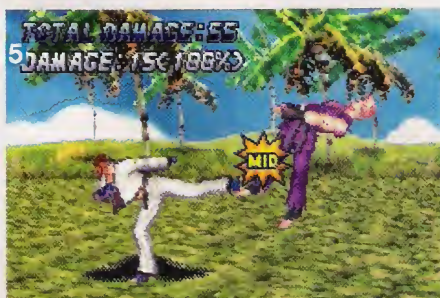
DŹWIĘK

Dobry, dynamiczny i doskonale dobrany do akcji. No i te wszystkie jak i odgłosy uderzenia o podłogę...

GRYwalność

Najlepsza bijatyka na GBA. Może w przyszłości coś ją zdetronizuje, ale zanim to się stanie upłynie sporo czasu.

8.9



Specjalny tryb treningowy jest niemal identyczny do tego, który można podziwiać w Tekken 3.



ZoE - THE FIST OF MARS

Czy przebojowa gra z "dużej" konsoli może porwać rzeszę posiadaczy GBA?

Odpowiedź na to pytanie nie jest wcale taka prosta.

Diabelnie trudno ocenić strategię turową, w której trzeba przebijać się przez dziesiątki ekranów - swojego rodzaju wprowadzenia i opisu rozwoju gry. Jak dla mnie była to największa uciążliwość. Jest parę lepszych sposobów wprowadzenia w fabułę, niż szczegółowe jej opisanie - a GBA z trudem może uchodzić za doskonałe medium do czytania kiepskiego sciencie fiction. Dość napisać, że na pierwszą walkę należy odczekać przeszło pięć minut głupich dialogów, dużo gorszych od tych znanych z polskich produkcji filmowych. Być może bez "paplania" ZoE straciłoby na jakości, ale moim zdaniem wprowadzać w arkana rozgrywki powinna dobrze napisana historia w instrukcji albo nawet fragment filmiku. Na całe szczęście twarze bohaterów rysowane są ładną, niekarykaturalną kreską.

Sama walka (esencja gry) to, jak już wspominałem - zabawa w turach, podczas których należy przewidywać i wyprzedzać ataki przeciwnika. Na początku na symbolicznie zaznaczonym polu potyczki widzimy swój i wrogi pojazd, z wyznaczonymi granicami zasięgu. Dokonujemy wyboru sposobu ataku i zaczynamy najfajniejszą część gry. Sam moment potyczki jest przedstawiony w ładnych dynamicznych scenach. Naszym przeciwnikom nie można nic zarzucić, jeśli chodzi o jakość wykonania.

Gra zasługuje na duży (chyba największy) plus za udźwiękowienie stojące na naprawdę wysokim poziomie. Warto się wsłuchać - muzyka i efekty są naprawdę niezłe.

ZoE to naprawdę długa gra - zwłaszcza dzięki archaicznej metodzie wprowadzania w zawiłości fabuły. Jest godna uwagi tylko jeśli należy się do specyficznej grupy graczy, lubiących żółwie tempo gry. Ja tam wolę przygody Sticha...

Majkel



Tak wygląda pole bitwy. Niezbyt efektownie, ale za to od razu wiemy, gdzie jest wróg i co robić.



Kolejny wpis do pamiętniczka Tego był równie interesujący jak poprzednie. Szczegółowa recenzja zjedzonego obiadu wzbudziła szczerzy zachwyt w jej autorze.



Na tym ekranie dowiadujemy się więcej o naszym megarobocie. Ten akurat jest w dobrym stanie, ale nie należy do najsilniejszych. Cóż, czas sprawdzić go w walce.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Ubi Soft
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Sliczna, ale nieruchoma podczas dialogów. W czasie walki - schematyczna, ale łatwa do odczytania.

DŹWIĘK

Największa zaleta gry - piękny, czysty, naprawdę dobrze zrobiony. Dla takich gier warto mieć słuchaweczki do GBA!

GRYWALNOŚĆ

Nudne czytanie licznych ekranów przed walką albo dobre wprowadzenie w akcję, w zależności od upodobań.

5.0



CT SPECIAL FORCES

Metal Slug na GBA? Może nie Slug, ale równie ciekawa sprawa!

Contra, chyba najbardziej znana seria scrollowanych strzelanin przeżywała swój okres świetności w erze czarno-białych GameBoyów. Na GBA ten gatunek został jakby zapomniany... Aż do tego miesiąca! Nagle bowiem wyskoczyły aż trzy strzelaniny z bieżącym w prawo bohaterem: Turok, Lilo & Stitch oraz CT Special Forces. Wszystkie dobre! Dla każdego coś miłego; jeśli lubicie klimaty sf, z pewnością wybierzecie Turoka. Lilo & Stitch to cichy faworyt tego numeru i nie potrzebuje rekomendacji. Natomiast w CT Special Forces gracz walczy z terrorystami. Ale nie w takiej formie, jak w Rainbow Six. Tam było skradanie się i cicha zabawa ze snajperką, tutaj zaś ostre parcie do przodu z palcem rytmicznie wciskającym spust.

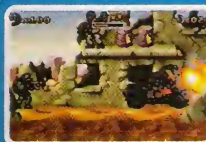
Do przebycia czeka kilkanaście misji w czterech lokacjach, rozrzuconych po różnych zakątkach globu. Ośnieżone góry, amazońska dżungla, pustynia... Wszędzie kryją się bazy uzbrojonych po zęby terrorystów. Dysponują oni potężnym arsenałem. Moździerze, czołgi, no po prostu masakra. Na szczęście nasz komandos ma również potężne argumenty perswazyjny w postaci karabinu maszynowego, granatów, rakiet i innych nie mniej pożytecznych drobiazgów. Etapy z komandem to nie jedyne, co oferuje CT Special Forces. Są także poziomy, w których gracz zasiada za sterami bojowego śmigłowca i w akcie bohaterstwa wdziera się na teren, na którym roi się od śmigłowców i czołgów nieprzyjaciela. Miły to przerwany. Będzie także dane pobawić się w snajpera, a to zawsze przyjemna sprawa.

Ciepłe słowa należą się autorom za oprawę - ręcznie rysowana grafika jest słiczna, a animacja postaci znakomita. Muzyka i efekty dźwiękowe w niczym im nie ustępują - pełne stereo i przeniesione do małej konsoli głosy budują obraz dopracowanej całości. Gra jest bardzo fajna, emocjonująca, ale także i trudna - te kilka życ, które mamy do dyspozycji na ogół nie wystarczą nawet do przejścia jednego poziomu, nie mówiąc o etapach. Ale z czasem nowo nabyte umiejętności szybkiego reagowania pozwolą na totalną demokę. Nieźle - zobaczmy, co pokaże Contra Advance!

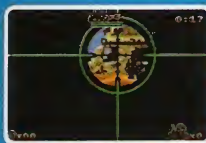
Gulash



Śmigłowiec w akcji. To nie byle co, tylko obładowany bronią i amunicją Apache - dzieło sztuki amerykańskich inżynierów.



Jeep przeciwników blokuje drogę, ale od czego są granaty? Można je odnaleźć lulejąc po zakamarkach. Stoją w skrzyniach i czekają na naszego człowieka, by zrobić z nich użytek.



Na GBA zmierzaj już Silent Scope, czyli gra snajperska pełną gębą. Na razie jednak wystarczy specjalny tryb w CT Special Forces. Zwłaszcza, że jest naprawdę pozytywny.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: LSP
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Świetna! Otoczenie pełne drobnych szczegółów, a animacja postaci bez zarzutu. Więcej takich gier!

DŹWIĘK

Zagrzewająca do boju muzyka i sampliowane dźwięki. Czas pędzący bieżąca już dawno minęła!

GRYWALNOŚĆ

Jest dobrze, choć momentami poziom trudności wskakuje na wyżyny. Dobra, wymagająca strzelanina.

7.8



BROKEN SWORD SHADOW OF THE TEMPLARS

Klasyka romansu i przygody.

Czy stara pecetowa przygodówka z 1996 roku może przyprawić o przyspieszone bicie serca? Oczywiście, że tak!

Zapewne niewielu spośród czytających ten tekst pamięta czasy, gdy komputery nie posiadały super wystrzałowych kart graficznych, do poprawnego działania wszystkim grom wystarczyło osiem lub mniej megabajtów RAM, a gry wydawano w większości przypadków w wersjach dyskietkowych. Wówczas to właśnie zadebiutował Broken Sword: SotT, którego gościmy obecnie na ekranach GBA.

Jako amerykański turysta przybywamy do Paryża, gdzie odbędziemy przygodę naszego życia. Czy uda nam się rozwikłać tajemnicę klauza? Jaką tajemnicę skrywa średniowieczne zwoje? Kto i po co zabija niewinnych ludzi? Na te wszystkie pytania znajdziemy odpowiedź podczas długich godzin przy tej grze.

Broken Sword to typowa, starszokolna, ręcznie rysowana przygodówka. Rzeczywistość zaprezentowana na ekranach GBA nie różni się praktycznie niczym od starej wersji komputerowej. Dbałość o szczegóły to wielki plus tej gry. Nasz bohater porusza się niejako po dwóch planach - dalszym i bliższym. O ile natrafi na coś ciekawego, natychmiast pokazuje się ikona umożliwiająca "działanie" na danym przedmiocie bądź osobie. Podobnie jak w wersji komputerowej, ten tryb działania sprawdza się w stu procentach. Poruszanie się po kolorowych okolicach Paryża stanowi wielką frajdę.

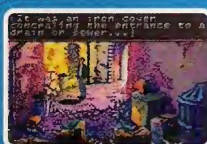
Gdzieśgłędzie czekają na naszego bohatera łamigłówki, z którymi jednak można sobie dość szybko poradzić. Są dobrze pomyślane. Efekty dźwiękowe miło łechcą ucho gracza i nie powodują uczucia zmęczenia. Nie trzeba zmniejszać głośności. Broken Sword to jedna z najlepszych przygodówek na jakiegokolwiek konsoli. Widać, że niebanalne wykonanie i mała podróż do przeszłości mogą sprawić dużo radości. Z niecierpliwością oczekuję na wydanie drugiej części Złamanego Miecza.

Dla fanów przygodówek pozycja obowiązkowa. A może ktoś się pokusi o przeniesienie na GBA prześmiesznego Discworlda? Oby stało to się jak najszybciej!

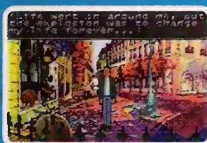
Majkel



Paryż, miasto tętniącej bohemy pełne jest dziwnych i szalenie kolorowych zakamarków. Ekran GBA może się popisać...



Przygody George'a niebawem doczekają się kontynuacji w postaci Broken Sword: The Sleeping Dragon na duże konsole i peceta. Ciekawe, czy będą równie udane co pierwsza część?



W tej klasycznej przygodówce komendy wydawało się przy pomocy myszki. Interfejs oczywiście uległ zmianie, ale gra nie straciła na tym - w dalszym ciągu jest znakomita.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: BAM!
Gatunek: przygodowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Nie odbiega od pierwowzoru. Wszędzie prześliczne, kolorowe lokacje. Prawdziwa perełka na GameBoy!

DŹWIEK

Tutaj mogło być lepiej. Muzyczka fajna, ale postacie nie posługują się narzędziem mowy. Sporo napisów.

GRYwalność

Jedna z najlepszych gier przygodowych na GameBoya Advance - znakomita fabuła w pięknej oprawie.

8.0



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Oddział antyterrorystyczny w akcji.

Gracz zostaje mianowany szefem oddziału antyterrorystycznego. Przed ekipą szeregu istotnych dla bezpieczeństwa narodowego misji.

Odbicie zakładników, rozbrojenie bomb, czy wyeliminowanie wszystkich terrorystów to chleb powszedni dla członków oddziału Rainbow. W zależności od zadanego w misji weźmie udział do czterech komandosów. Co ciekawe, gra pozwala wybrać członków drużyny spośród dwudziestu czterech żołnierzy czekających na wezwanie. Są wśród nich snajperzy, saperzy, zwiadowcy. Warto poświęcić chwilę na zapoznanie się z oddziałem, by odpowiednio dobrać członków brygady interwencyjnej.

Niestety, autorzy nie zdecydowali się na pełny skok w trzeci wymiar, a umieścili kamerę wysoko nad głowami żołnierzy. Muszę jednak powiedzieć, że ta perspektywa nie zawodzi, zwłaszcza że RS:RS to raczej skradanka, niż strzelanina. Jednak już wielkość zarówno naszych ludzi, jak i przeciwników wola o pomstę. Naprawdę, trzeba ostro wpatrywać się w dobrze oświetlony ekran, aby cokolwiek wyłowić.

Sterowanie jest bardzo skomplikowane - w tym przypadku tylko cztery przyciski to zdecydowanie za mało. Gracz będzie zmuszony do zapamiętania licznych kombinacji. Na przykład przełączenie się na kolejnego komandosa to: R1 + R2 + A + B, a zmiana broni to R + A. A przecież jest jeszcze kuciecie bieg, rozbrajanie bomb i dwie komendy dla reszty oddziału („zostać” i „za mną”). Sterowanie okazuje się wrogiem gracza w sytuacjach, w których trzeba szybko reagować. Oczywiście - wszystkiego można się nauczyć. W tym miejscu muszę zganić autorów za brak tutoriala - w tej grze zdecydowanie przydałaby się pierwsza misja z wyjaśnieniem niuansów sterowania.

Mimo trudnego sterowania i bardzo małych (choć doskonale animowanych) sylwetek ludzkich gra jest dobra. Sterowani przez konsolę członkowie oddziału nie są bezmyślnymi kukłami, a terroryści potrafią napsuć sporo krwi. Jest tu i podkradanie się, ale nie brakuje ostrych wymian ognia. Muszę jednak przestrzec fanów zręcznościówek - Rainbow Six: Rogue Spear to gra bardzo trudna i wymagająca, a przez piętnaście misji przebijają się tylko najbardziej wytrwali zawodnicy.

Gulash



Zasięg działania „Tęczowej Szóstki” jest olbrzymi. Misje a Arktyce należą do szczególnie trudnych!



Żołnierze, których dobieramy przed misją to elitarni komandosi pochodzący z każdego zakamarka globu. Każdy z nich jest opisany czterema statystykami i na ich podstawie decydujemy o jego przydatności podczas danej misji.



Po ukończeniu trybu misji odkrywa się dodatkowy, zatytułowany „Lone Wolf”. Tutaj już nie ma wsparcia, a misje są tak samo trudne. To już dla prawdziwej elity, weteranów skradania się w ciemnościach.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Ubi Soft
Gatunek: skradanka
Liczba graczy: 1-4

GRAFIKA

Lokacje, w których rozgrywane są misje są bardzo szczegółowe, kolorowe i starają się być realistyczne

DŹWIEK

Muzyka i efekty dźwiękowe są rewelacyjne - GBA gada ludzkim głosem i to całkiem często.

GRYwalność

Mogło być lepiej, ale jest OK - szkoda, że postacie są tak małe. Gra trudna i wymagająca!

7.2



W przypadku tej gry w redakcji GBM dominują pozytywne opinie, choć nie brak także zarzutów. Na przykład Gulaś twierdzi, że główny tryb powinien być co najmniej dwukrotnie dłuższy, choć i tak chodzą się kąpać z V-Rally 3 („jeszcze jeden wyścig...”) z kolei Bełzebub i Majkel są zachwyceni i tą do upadłego przez kabelek link. O.g., wielki fan V-Rally 3 na PlayStation 2 także wydaje się być oczarowany, choć marudził na brak kierownicy do GBA.



V-RALLY 3

Dopiero na trasę wyruszyło niesamowite GT Advance 2 - nie minęło wiele czasu, a dopadło go V-Rally 3. Od teraz obejmuje prowadzenie... Ale wyścig trwa!

Od Was zależy, którą z nich wybieracie. Jak dla mnie obie warte są tego, aby mieć w swojej kolekcji. Mam nadzieję, że będziecie mogli pozwolić sobie na obie – wybór nie jest łatwy.

Bardzo łatwo zabrać się za V-Rally 3. Na początku można wybrać tryb V-Rally – czyli cały sezon, gdzie będziemy samotnie walczyć z czasem i trasą. Jest oczywiście Time Trial, tam możemy potrenować na różnych trasach i dopieścić swój styl jazdy przed walką w mistrzostwach. W trybie V-Rally Cross ścigamy się z trzema przeciwnikami po ciasnych trasach w walce o licencje. I wszystko fajnie, ale jedna rzecz jest denerwująca – gdy stukniemy przeciwnika, to tracimy prędkość i zostajemy w tyle. Gdy on nam przydzwoni – magicznie przenosi się przed nas (a my tracimy prędkość...). Na dokładkę uwielbiamy to robić na ostatnim zakręcie.

Esencją jest tryb V-Rally – na samym początku wybieramy jeden z dwóch samochodów w klasie 1.6L pojemności – Renault Clio lub Volkswagen Polo. Zaczynamy zabawę – przed nami pięć rajdów (każdy rajd składa się z pięciu odcinków specjalnych) w różnych zakątkach świata. Jeżeli spisujemy się dobrze, to odkrywamy nowe wózki i trasy oraz przejdziemy do wyższej klasy wyścigów – 2.0L gdzie czekają nas szybsze, napędzane na cztery koła samochody jakimi znamy z tras prawdziwych rajdów (Peugeot 206, Subaru Impreza, Ford Focus i tak dalej). W klasie 2.0L czeka nas więcej wyścigów – tym razem siedem rajdów, każdy po pięć odcinków specjalnych. Obrazki nie kłamią – V-Rally 3 wygląda niesamowicie.



zupelnie jak wyścigi z PSOne przeniesione żywcem na nasze małe GBA. Wprawdzie czasami kolorystyka nie jest najlepsza – ciężko odróżnić trasę od pobocza, ale dobrze dobrane oświetlenie rozwiąże ten problem. Dołóżcie do tego deszcz, śnieg, mgłę i kurz unoszący się za samochodami, a uzyskacie pełny obraz najładniejszych wyścigów na GBA. O dźwięku można powiedzieć tyle, że jest na swoim miejscu. Podczas wyścigów nie przeszkadzają nam żadne muzyki – jest tylko ryk silnika, strzelający wydech i pisk opon.

Sterowanie w V-Rally 3 jest dość proste. Samochody łatwo poddają się naszym zachciankom, ale tylko wtedy, gdy dobrze dobierzemy odpowiednie parametry – na przykład długość przełożeń skrzyni biegów, opony dostosujemy do danej nawierzchni, twardość zawieszenia i tym podobne.

Ważne jest to głównie w trybie mistrzostw, ale w nim spędzamy najwięcej czasu. Kolejną sprawą jest naprawianie uszkodzeń samochodu. Zniszczeniu ulega sporo elementów – od karoserii, przez skrzynię biegów czy zawieszenie. Pomiedzy wyścigami możemy je naprawiać, ale trzeba pamiętać, że nie warto „klepać” karoserii, gdy zepsuta jest skrzynia biegów.

V-Rally 3 to jedno z najlepszych wyścigów na GBA i każdy fan tego gatunku powinien mieć je w swojej kolekcji. Dają dużo radości i potrafią wciągnąć na naprawdę długo.

Wprawdzie można je skończyć w kilka dni, ale nie stoł na przeszkodzie by wracać do nich i ścigać się z kolegą po linku czy wykręcać coraz lepsze czasy w Time Trial. Wyciśnięcie wszystkiego trochę potrwa. Polecam.

Marcellus



V-Rally 3 wygląda prześlicznie. Ciekawe, czy nadchodząca konwersja Sega Rally dokopie tej grze...

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Infogrames
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Niemal wszystko co da się wycisnąć z GBA (?) - idealnie psuje tylko dorysowywanie krajobrazu, ale można to znieść.

DŹWIĘK

Taki jaki powinien być w grze wyścigowej – muzyki w menu, a na trasie rycząca maszyna i piskzące opony.

GRYwalność

Rewelacja! Mnóstwo tras oraz samochodów i łatwe sterowanie – same zalety. Nie zawiedziecie się.

8.5

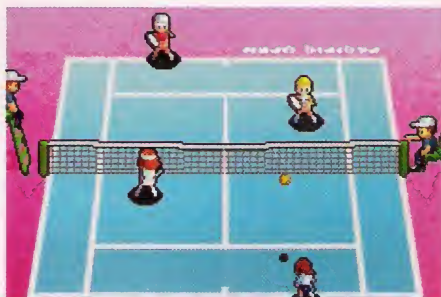
Widok ze środka!



Dotychczas w grach na GameBoya oglądaliśmy samochody z zewnątrz. Wraz z V-Rally nadchodzi coś, co widzieliśmy dotychczas tylko w wyścigach na „duże” konsole (a i to nie we wszystkich). Widok zza kierownicy! Widac kierownicę, ręce kierowcy – cały kokpit przed naszymi oczami. Super sprawa! Nawet szyba tłucze się, jak zaliczymy kilka zderzeń! Czasami tak bardzo, że prawie nic nie widać i trzeba przełączyć się na widok z zewnątrz. Mam nadzieję, że inni programiści podpią ten pomysł.



Zle parametry na przykład na trasach śnieżnych zaowocują baletem samochodowym (coś takiego naprawdę istnieje – wiedzicie?)



WTA PRO TENNIS

Panny. Wszędzie panny... Lots of chicks!

Podobnie jak w NGT możemy wybrać mecz pokazowy, karierę i VS nawet na czterech graczy. Postacie są miniaturkami wykonanymi w kreskówkowym stylu. Widać tu wyraźną inspirację Mario Tennis z GBC. I choć tam małe postacie były wymuszone przez ograniczenia sprzętu, to przecież GBA stać na wiele więcej. Nie znajdziemy tu jednak żadnych przedstawicielek płci pięknej. Są to między innymi Serena Williams (za to nie ma Venus Williams), Jennifer Capriati i Monica Seles. A gdzie jest moja Anna Kournikova?!? Ech, ciężko mi wybaczyć takie przeoczenie, ale mówi się trudno! Później jeszcze wybieramy jeden z dwunastu kortów i przystępujemy do dzieła. Przejście całego PT nie będzie zbyt trudne, a to ze względu na proste sterowanie i słabą inteligencję przeciwników. Choć na początku może się wydawać, że jest prosto i przyjemnie, to bardzo szybko zaczyna nudzić. A jak wiadomo, gry na przenośne konsolki powinny starczać na długo i nie nużyć po kilku godzinach. Jednak gdyby nie ta drobna wpadka, to byłoby całkiem niezłe. PT nadaje się dla młodszych graczy, reszta może się trochę zawieść.

Pocket G

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Konami
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-4

GRYwalność

Zaniżony poziom trudności powoduje, że gra może szybko znudzić. Odradzamy ją wyjadaczom.

5.1



SOCCER MANAGER

Prowadź klub piłkarski na GBA!

Totał Soccer Manager, jak sama nazwa wskazuje, to zabawa w menedżera klubu piłkarskiego. Po co taka gra na GBA? A choćby po to, aby oderwać się od tych wszystkich erpegów i platformówek. TSM ma wszystko, co powinna zawierać tego typu gra. Na początku wybieramy tryb zabawy. Można od razu przystąpić do meczu lub wcielić się w menedżera drużyny. Sejujemy swojego człowieka i zabieramy się do dowodzenia jedenastką. Dobieramy skład, trenujemy, przeprowadzamy transfery, ustawiamy taktykę, sprawdzamy statystyki i zajmujemy się finansami. Kiedy już dopakujemy swój Evil Team, wystawiamy go w meczach. Tu akcja pokazana jest z góry, a ludzie składają się z małych główek i ramion. Pociętnie biegają po boisku i starają się wepchnąć nadmuchiwaną skórzaną wórkę do siatki przeciwników. Najfajniejsze jest to, że można połączyć ze sobą dwie konsolki i sprawdzić w praniu drużynę kolegi. Dla zagorzałych fanów piłki nożnej, TSM może wręcz okazać się rajem na ziemi. Ja osobiście trochę się nudziłem, odkrywając kolejne jej sekrety, ale taki już urok menedżerów - są skierowane do konkretnych odbiorców.

Pocket G

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Ubi Soft
Gatunek: menedżer
Liczba graczy: 1

GRYwalność

Takie gry wciągają na maksa, podobnie jest z TSM. Jedyne, co może się nie spodobać, to pokazywanie meczów.

6.2



DROOPY'S TENNIS

Sympatyczny psiak z kreskówek.

Droopy pewnego dnia łapie za rakieta i postanawia zostać gwiazdą tenisa ziemnego. Jest tak zapalony, że aż pociąga za sobą kilku swoich znajomych i razem występują w Droopy's Tennis Open na GBA. DT spośród wszystkich omawianych w tym numerze gier tenisowych od razu uplasował się w moim rankingu na pierwszym miejscu. A to za sprawą oprawy. Choć w tej grze nie znajdziemy tylu trybów lub postaci, co w konkurencyjnych produktach, to myślę, że Droopy szybko zaskarbi sobie Wasze serca. Jak wiadomo, plesiek jest bardzo chłodną postacią i tak z został wykreowany w grze. Podobnie jest w McWolfem i reszta. Wszystkie postacie są duże i ładnie animowane. Kiedy stoimy zbyt daleko od piłki, to nasz zawodnik rzuca się na nią... Ale nie zawsze zdąża. Jediną wadą, którą tu dostrzegłem jest to, iż po odbiciu piłeczki na drugą stronę siatki kamera tak przejeżdża, że w ogóle nie możemy zobaczyć własnej postaci. Na szczęście jest to rozwiązane w taki sposób, że widzimy ikonkę zawodnika, która wskazuje nam miejsce, gdzie stoi. Mniej więcej oczywiście, ale zawsze to lepsze niż nic. Poza tym zabawa jest wyśmienita i powinna przypaść Wam do gustu. Droopy - zwycięzca.

Pocket G

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: LSP
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-2

GRYwalność

Jak na takiego chłodnego pleska, to gra z nim w roli głównej jest dość gorąca. Nieźle, Droop!

7.0



NEXT-GEN TENNIS

Bardziej realistycznie, ale czy realnie?

NGT to najnowszy tenis dla właścicieli PS2 i GBA. A skoro jest to GBM, to zajmijmy się tą drugą grą. Mamy kilka trybów: pokazówkę, arcade, karierę i VS. Każdy znajdzie coś dla siebie. Oczywiście na samym początku lepiej poćwiczyć, potem wykreować swojego człowieka, a na samym końcu próbować zmierzyć się z żywym przeciwnikiem. Przed meczem ustawiamy liczbę graczy, poziom trudności, liczbę setów i kilka innych, mniej ważnych czynników. Później spośród dziesięciu zawodników wybieramy tego swojego i już ruszamy na podbój tenisowych kortów na całym świecie... Nawiasem mówiąc jest ich raptem cztery. Różnią się wyglądem i nawierzchnią, która decyduje o tym, jak piłeczka będzie się od niej odbijać. Zawodnicy posiadają wszystkie podstawowe zagrania oraz ruchy, tak więc gra się bardzo przyjemnie, choć nie spodziewajcie się rewelacji w stylu boskiego Virtua Tennis. Postacie są małe, ale to nie przeszkadza nawet przy rozgrywaniu debli. Ogólnie na korcie znalazło się wszystko, co powinno, więc jest naprawdę dobrze. Może trudno w to uwierzyć, ale udało się stworzyć na GBA dobry tenis. Szczególnie polecamy NGT w przerwach między kolejnymi setami na realnym korcie.

O.G

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Wanadoo
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-2

GRYwalność

Wysoka. Gra się naprawdę miło, a co najważniejsze, jest tryb kariery, który dodatkowo wydłuża czas zabawy.

6.5



CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

Gdy noc zachodzi ciemną płachtą, budzą się złe moce. Potem budzisz się rano z „urwanym filmem” i obolałą głową...

Czy to wczorajsza impreza? Nie! Przecież nigdzie nie byłeś! Podchodzisz do lustra i widzisz ukąszenie... „Jak wielki komar mnie tak załatwił?” Nie kochany, to nie był komar - to był WAMPIR!

Castlevania: Circle of the Moon była jednym z pierwszych tytułów na Game Boy Advance. Od razu zyskała sobie grono fanów i tytuł najlepszego action RPG na konsolę. Teraz wyszła kontynuacja tejciągącej się od ponad szesnastu lat serii - „Harmony of Dissonance”. Jak wypada na tle poprzedników? Postaram się to za chwilę omówić.

Fabula jak na grę po części RPGową jest dość skomplikowana i przez cały czas ciągnie nas w przód. Żeby nie psuć nikomu zabawy, opowiem tylko, jak to wszystko się zaczyna. Pewnego dnia najlepszy przyjaciel Juste'a Belmonta, Maxim, który wyjechał trenować na dwa lata, niespodziewanie wraca. Informuje go, że Lydia, dziecko, które przyjaźniło się z nim, zostało porwane. Niestety Maxim stracił pamięć i jest w stanie przypomnieć sobie jedynie sam moment porwania. Sądzi, że w celu odnalezienia porwanego dziecka powinni udać się do zamku Drakuli. Niestety, tuż przy wejściu do siedziby wampira Maxim pada na podłogę. Zapewnia, że nic mu nie jest, jednak rzeczywistość jest inna. Juste wyrusza samotnie na wyprawę, której celem jest odnalezienie przyjaciółki...

Jak to w Castlevanii bywało, bywa i bywać będzie (z wyjątkiem wersji na Nintendo 64), gra jest platformówką 2D. Sporo się jednak różni od takiego, dajmy na to, Mario. Po pierwsze plansze są przegromne, kilkupoziomowe, nierzadko można się pogubić. Po drugie sam system rozgrywki pozostał taki jak wcześniej, tj. biegamy, skaczemy, znajdujemy klucze, zabijamy przeciwników za pomocą bota, który staje się coraz dłuższy wraz z postępami w grze. Niestety pod tym względem ta część trochę zawodzi - o ile w Circle of the Moon wszystko było bardzo miodnie połączone, teraz nie wygląda tak wspaniale, jak kiedyś. Wszystko staje się bardzo odtwórcze i nie bawi jak dawniej.



Poza tym drastycznie zmalał poziom trudności. Nie wiem jak to inaczej nazwać - każdego z bossów rozwalalem za pierwszym, góra drugim razem! Niszczą to klimat. Przeciwnicy także nie prezentują niczego nadzwyczajnego - większość to jakieś kościotrupy (skutki anoreksji?) z mieczami lub beźmyślnie, wielkie monstra wykonujące ten sam atak w identycznych odstępach czasu.

Jak już wcześniej wspominałem, plansze są olbrzymie i bardzo rozległe. Niestety każda kolejna jest podobna do poprzedniej - kilka platform, kilku przeciwników. To samo dotyczy scenerii, która często się powtarza i po pewnym czasie zaczyna nudzić. Nie znaczy to, że grafika jest kiepska. Jest o wiele lepsza niż w części poprzedniej, co znaczy tyle samo co „jest cudowna”. Kolory bardzo zróżnicowane, efekty świetlne konkretnie dopalone (szczególnie te ogniste) no i te nieszczerne poziomy... są piękne, jakby nie patrzeć... ale tylko pod względem artystycznym (nie myślcie, że przeczę sam sobie - bo nie przeczę).

Muzyka to niestety cienizna. Aż mnie zamurowało jak to usłyszałem. To brzmi trochę lepiej niż jakieś Midi sprzed 10 lat, czy też ścieżki w grach na Game Boy Color! Nie byłoby tak tragicznie, gdyby jeszcze rytmy były jakieś klimatyczne, a niestety nie są. Odgłosy już lepsze, choć i tak niczego ponad przeciętną nie usłyszycie. Nowa Castlevania jest gorsza od Circle of the Moon. Z tą serią zaczyna się robić to co z serią Star Wars. A recenzowaną odsłonę gry można by porównać do Phantom Menace - czyli to samo, a nawet gorzej, w lepszym opakowaniu, z wyjątkiem muzyki.

Największym atutem gry jest oczywiście fabuła i dość długi czas potrzebny na jej ukończenie. Niestety - to za mało jak na tytuł, po którym tak wiele sobie obiecywaaliśmy. Ci, co grali w pierwszą Advance'ową odsłonę tej sagi i spodobała się im - mogą inwestować. Ci, co nie grali niech najpierw ją ukończą, a potem ewentualnie wezmą się za męczenie Harmony of Dissonance.

Tomex



Ulubione zwierzątko Justego się zmarwiło. Wwidocznie dieta była nieodpowiednia. Czas nauczyć tego koleżkę grzeczności.



Juste przeczytał, że walenie piorunami dobrze robi na mięśnie. Skoro może Madonna, mogę i ja! - powiedział, po czym zaczął trenować.



Piękny i klimatyczny ekran tytułowy ma za zadanie wprowadzić nas w odpowiedni nastrój. Too bad that music suck.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Konami
Gatunek: action RPG
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Prawdziwy majstersztyk, bez dwóch zdań. To jedna z najładniejszych gier. To samo można powiedzieć o animacji.

DŹWIĘK

MIDI w grze na GBA? To jest nie do pomyślenia! Czy dźwiękowiec z Konami przespał ostatnie dziesięć lat?

GRYwalność

Poziomy mogą nużyć swoją powtarzalnością, ale całość jest zjadliwa i zapewni sporo godzin zabawy.

7.0



AERO THE ACRO-BAT

Nietoperz - akrobata urwał się z cyrku. Ciekawy pomysł, ale...

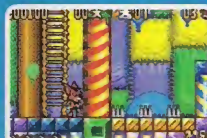
Nowa platformówka na GBA? Czemu nie. Jeśli tylko ma do zaoferowania coś, czego nie mają inne tytuły z tego gatunku, przyjmujemy ją z otwartymi ramionami.

Aero the Acrobat to przemity nietoperz, który spokojnie i beztrudnie pracował sobie w cyrku. Pewnego dnia, pod wpływem traumatycznych przeżyć z młodości, bardzo zły pan porwał jego wszystkich przyjaciół. Cóż ma zrobić biedny nietoperz, sam na tym świecie? Postanawia uratować swoich ziomeków. Tak w telegraficznym skrócie przedstawia się historia tej gry. Oczywiście, sukces zależy tylko od sprawności naszych palców. Przyjdzie nam przebić się przez dwadzieścia cztery poziomy w czterech różnych lokacjach i potykać się z niejednym bossem. Aero może atakować przeciwników z obrotu albo rzucać w nich gwiazdkami. Poza tym doskonale wybija się z trampolin, przeskakuje przez okręgi i robi wiele innych ciekawych rzeczy. Jak na cyrkowca przystało. Siła tej gry leży w różnorodności. Każdy poziom jest inny, a zadania różnią się od siebie. Choć Aero the Acrobat na początku może się wydawać grą nieco nudną i nieciekawą, uwierzcie mi - wciąga coraz bardziej z każdym kolejnym poziomem. Pozory w tym przypadku zdecydowanie mylą. Nie ma jednak róży bez kolców. Także Aero ma jakieś wady. Jedną z nich jest z pewnością sztucznie zawyżony poziom trudności. Są miejsca, gdzie śmiertelne kolce są rozłożone niemal wszędzie, a przedostać się przez nie można tylko w jeden sposób. A jego odszukanie może kosztować dużo cierpliwości.

Grafika w Aero jest na przyzwoitym poziomie, choć uważam, że jest wiele platformówek na GBA, które wyglądają o wiele lepiej. Nie myślcie jednak od razu, że jest źle - wszystko jest ładnie narysowane i animowane, znajdują się nawet pseudo-trójwymiarowe poziomy. Z dźwiękiem jest tak samo. Nie jest zły, ale definitywnie mogłoby być lepiej. Mimo pewnych niedociągnięć, warto poznać przygodę Aero. Ale ostrzegam - nie każdemu mogą przypaść do gustu.



Wprowadzający nas w fabułę gry komiks jest naprawdę zabawny. No i podrzuca nam parę pomysłów na towarzyskie wyglądy. Niestety, trochę trudno o dziesięciotonowy odważnik.



Najlepsze określenie na to pomieszczenie to „odważne”. Takiego miszmaszu kolorystycznego nie pamiętają najstarsi Indianie... Ale niektórym może się podobać.



Wydawca: Metro 3D
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Ładna i kolorowa, ale bez dotknięcia geniuszu. No i ten nietoperz... Nie kojarzy się z miłym zwierzątkiem.

DŹWIEK

Nic specjalnego. Nie budzi odrazy, ale nie jest to coś, co wpłynie się nam na zawsze w pamięć. Szkoda...

GRYwalność

Zabrakło tu magicznego dotknięcia. A sztuczne zawyżanie poziomu trudności to zupełne nieporozumienie.

6.7



Gdyby nie skrzydła, uznalibyśmy, że Aero to hasek. Niestety, jest już jeden sławny przedstawiciel tego gatunku i głupio byłoby robić mu konkurencję.



TOP GUN FIRESTORM

Jak Tom Cruise obróć wszystko w gruz!

Kinowy Top Gun to hicielem nad hicielem, który przez bardzo długi czas utrzymywał się wysoko w rankingu ulubionych filmów młodzieży. A teraz mamy możliwość sami sprawdzić, jak to jest być asem przestworzy. Startujemy więc szybko i wybieramy się w górę. Samolotki i cały teren widać z rzutu izometrycznego. Co najlepsze - jest to bardzo dobre rozwiązanie. Maszyną kieruje się przyjemnie i bez większych problemów. Podlatujemy do wrogiego pojazdu i częstujemy go serią z działek. Po chwili ładnie wybuchają, a my szczęśliwi lecimy dalej. Wywalamy dwie rakietki w budynek - ten również wybuchają. I tak w kółko, aż skończymy dwadzieścia misji. Gra jest bardzo przyjemna, żeby nie powiedzieć relaksująca. Jedynym zgrzytem może okazać się zachowanie samolotu. Otóż zawsze leci do przodu, ale niezbyt szybko; właściwie sunie jak lokomotywa. Poza tym potrafi krążyć nad celem, jak śmigłowiec. Nie przeszkadza to w zabawie, a raczej właściwie ją umożliwia. Bo jak by wyglądało celowanie, gdyby maszyna tylko śmigła nad wrogimi jednostkami? Oprawa gry stoi na przyzwoitym poziomie. Nie spowoduje u Was raczej napadów zachwyty, ale może się podobać. Nie pozostaje nam nic innego, jak polecić TG wszystkim przyszłym kadetom elitarniej szkoły, jak i pozostałym, którzy po prostu lubią takie gry.

o.g



STAR - X

Star-X wygląda po prostu wspaniale!

Jeśli ktoś z Was trochę się tym interesuje, to zapewne wie, że „gole” bryty 3D nie wyglądają najlepiej. Aby poprawić ich wygląd na ekranie, oblepia się je tak zwanymi teksturami, czyli „dwuwymiarowymi obrazkami”. Jednak aby to wszystko obliczyć, potrzebny jest dość mocny procesor itd. A wszyscy wiemy, że GBA jest tu mimo wszystko ograniczone. Nie należy jednak płakać, ponieważ Star X wygląda naprawdę dobrze. Przez większość czasu stateczek leci przed siebie, a akcję obserwujemy zza niego. Jednak nie mamy pełnej swobody, ponieważ wszystko dzieje się w z góry określony sposób. Ciągłe lecimy do przodu i możemy manewrować tylko na ograniczonym polu. Jest jednak kilka poziomów, w których mamy całkowitą swobodę ruchów, np. w przestrzeni kosmicznej. W grze jest ponad dwadzieścia etapów i byłoby naprawdę wspaniale, gdyby nie jeden szczegół. Sterowanie. Gra całkowicie rozkłada się w tym momencie. Celownikiem, jak i całym statkiem sterujemy krzyżakiem. Jeśli będziemy chcieli wycelować, to poruszymy również cały statek, przez co bardzo trudno trafić w przeciwników. Star X miał potencjał, ale wyszedł średniak.

o.g



Wydawca: Titus
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1

GRYwalność

Prosta i przyjemna rozwalka. Idealna gra na nudne popołudnie albo długą podróż, na przykład samolotem.

6.0



Wydawca: BAM!
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1-4

GRYwalność

Sterowanie psuje zabawę, przez co przyjemność z obcowania z grą jest, niestety, nikła.

5.0

STAR WARS Ep. 2 - ATTACK OF THE CLONES

Och, nie! Klony atakują naszą ukochaną kieszonolkę!



Grafika prezentuje się niezwykle okazale, wręcz ocieka od szczegółów. Proszę państwa, nowe STAR WARS wyciskają z GBA ósme poty!!!
To taki mały żarcik.

Cóż możemy uczynić? Należy wznieść rebelię i przeciwstawić się najeźdźcy! Ale najpierw trzeba zapoznać się z tym, co posiada w swoim arsenale. Po pierwsze, gra składa z dwóch diametralnie różnych trybów. Pierwszy z nich polega na chodzeniu Anakinem Skywalkerem lub Obi-Wanem Kenobim i laniu przeciwników mieczem świetlnym. Robimy tak przez większość zabawy, a wykonanie tej części gry przypomina chodzone bijatyki. Co prawda na samym początku będziemy mogli pokonać hordy androidów jednym lub dwoma machnięciami mieczem, lecz później może się to okazać zbędne. A to za sprawą umiejętności odbijania wiązek laserowych wystrzelonych przez wroga. Za pomocą tego triku można pozbywać się ich o wiele



Bohater splunął przez prawe ramie, po czym zakasł rękawy i rozprawił się z wstrętnymi robotami. Następnym razem postarajcie się lepiej – rzucił do dymiących szczątków.



Dostałem, dostałem. SOS... SOS... Wieta, jak mnie słyszycie? Zaraz się katapultuję! Proszę mnie wyłowić w sektorze 496-393-29 Gwiazdy Śmierci!!!

szybciej i „czystej”. Oprócz tego można jeszcze zbierać bonusy, dzięki którym wyżej podskoczysz lub zmieścisz wrogów jednym machnięciem ręki. Niestety wykonanie tej części gry nie jest najwyższych lotów. Otoczenie, jak i same postacie nie grzeszą szczegółami, a niektóre pomysły twórców przyprawiają o ból głowy (na przykład ten ze skakaniem). Drugą atrakcją są powietrzne potyczki w trójwymiarowym środowisku. Choć wygląda to dość dobrze, to jednym z większych problemów, jest to, że... Tak naprawdę nie wiemy, co robić. Po prostu dostajemy zadanie, ale nic nie naprowadza nas na jego rozwiązanie. Choćby w takim posęgu za Zam do końca nie miałem pojęcia co zrobić.

Grafika, nawet pomimo tych kilku poziomów w trójwymiarowym środowisku, nie wygląda najlepiej. Zabrakło nawet tak podstawowych efektów, jak cienie. Z dźwiękami jest zupełnie odwrotnie, ale to przecież Star Wars, więc tu rozwiązania są już sprawdzone i gotowe. Muzyka przygrywająca podczas walki, jak i same dźwięki stoją na wysokim jakościowo poziomie. Cóż mogę powiedzieć? Jest to bardzo nierówna gra, choć zatwardziałym fanom na pewno nie będzie to przeszkadzać. Reszta może sobie spokojnie odpuścić ten tytuł.

o.g.



GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: zręcznościowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Ładna, ale niedbale wykonana. A szkoda, Gwiazdne Wojny to taki wdzięczny temat dla rysowników.

DŹWIEK

W porządku. Muzyka przygrywająca przy GW od dawna jest znana i lubiana, więc nie mogło być źle.

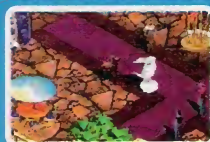
GRYwalność

Dziwna mieszanka chodzonej bijatyki ze strzelanką 3D nie wyszła najlepiej. Może liczyć na jakość, a nie ilość?

5.0

SCOOBY-DOO: THE MOTION PICTURE

Po filmie z sympatycznym psem przyszła pora na... Grę na GBA.



Pierwsze spotkanie z duchem nie wyszło Scoobiemu na dobre. To traumatyczne przeżycie na zawsze odbiło się na jego psychice i teraz jest uzależniony od Scooby Snacks...

Fabula jest jak zwykle przerażająca. Pewien hotel został nawiedzony przez zjawę. Tylko przypadek sprawił, że znalazła się tam nasza dzielna drużyna w składzie: Scooby Doo, Fred, Shaggy, Velma i Daphne. Pada więc odwieczne pytanie: pomożecie? Pomożemy! Każdy z bohaterów posiada inne umiejętności. Fred potrafi walczyć, Velma - rozwiązywać łamigłówki i otwierać skrzynie, a Shaggy i Scooby... Szybko uciekać. Sami musicie przyznać, że z taką załogą nie może się nie udać. Zwłaszcza, że nasza przyjazna grupka rozwiązała już niejedną intrygę. Gra polega na rozwiązywaniu prostych łamigłówek i znajdowaniu



Przepraszam, może Pani się orientuje, co robią te monstrualne głowy królików na ścianach? I, skoro już rozmawiamy, ma Pani trochę Scooby Snacks?



Niewiasta ujrzała Scoobiego i natychmiast coś między nimi zaiskrzyło (!). Niestety, niewiasta okazuje się 30-letnią panią, a Scooby ma dopiero 5 lat...

przedmiotów. Okazjonalnie kopujemy komuś tyłek i to wszystko. Zazwyczaj wykonanie jednego mini zlecenia zajmuje nam około pięciu minut. Wszystko to do kupu skleja narrator, który opowiada historię i naprowadza nas na rozwiązania. Jedną ze słabszych rzeczy w SD jest walka. Właściwie nie daje żadnej przyjemności. Potwory są po prostu głupie i dają się łąć z każdej strony.

Graficznie gra prezentuje się bardzo ciekawie. Widok przedstawiony jest z rzutu izometrycznego, a postacie są trójwymiarowe. Tło jest prerenderowane (czasami przypomina Diablo z PC), a co za tym idzie, bardzo szczegółowe. Taka mieszanka powoduje, że wizualnie Scooby Doo przedstawia się wyśmienicie (choć czasami jest trochę za ciemno). Nie Inaczej jest z muzyką – od razu pozwala wczuć się w klimacik przygody.

SD jest zaskakująco dobrą przygodówką, która sprawi, że deszczowy weekend minie, jak z bicza strzelił. Choć Scooby jest kierowany raczej do młodszych odbiorców, to powinno przypaść do gustu zarówno fanom tej kreskówki, jak i klasycznych przygodówek.

Pocket G



W pewnym momencie kierujemy resztą ekipy. Daphne - to imię tej kochki.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: przygodówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Bardzo ładna i efektowna. Połączenie postaci 3D z renderowanymi tłami wyszło dobrze.

DŹWIEK

Przyjemna muzyka zmieniająca się w zależności od sytuacji nieźle pomaga w tworzeniu klimatu.

GRYwalność

Ciekawa fabuła powoduje, że gra wciąga. Gdyby tylko walka była bardziej dopracowana...

6.0



LILO & STITCH

Lilo & Stitch - trzy w jednym. A więc lepiej niż znany szampon.

Przygody dziewczynki Lilo i przybysza z obcej galaktyki nazwanego Stitchem, przemknęły przez ekrany kin dość szybko. Niestety. Mówi to każdy, kto oglądał najnowszy film rysunkowy z wytwórni Walta Disneya. Ale oto ukazała się gra, która powinna zagościć na półeczce prawdziwego fana GBA.

A właściwie to trzy co najmniej dobre gry zapakowane w pudełeczko, w którym każdy posiadacz konsolki znajdzie coś dla siebie. Twórcy umieścili w niej przeszło 10 poziomów, a także kilka bardzo ładnych filmów. Jak już wspominałem, Lilo & Stitch oferuje różne tryby zabawy: po pierwsze platformówka, stworzona z myślą o najmłodszych, w której poruszamy się do przodu, gdzieś tam coś naciskając itd.; po drugie prosta strzelanina, w której lećmy "w głąb" ekranu i walczymy z dziesiątkami, setkami obcych statków; a na samym końcu mamy coś dla najtwardszych (i najstarszych) zawodników - odpowiednik znanego z automatów, NeoGeo Pocket i PlayStation Metal Sluga.

Przemierzamy kolejne ekrany, strzelając do podchodzących pod naszą spluwę złych kosmitów, walczymy z pojawiającymi się zleniacka sub-bossami i ich zwierzchnikami. Wszystko okraszone jest przepiękną animacją, ogromnymi eksplozjami - tym, co tygrysy lubią najbardziej. Nawet milusińskie obce formy z obcej galaktyki nie przeszkadzają w rozkoszowaniu się słianym zniszczeniem. Jednym słowem - super.

O to właśnie chodzi. Stworzyć grę na licencji, aby chciało się do niej co i rusz wracać. Panie i panowie odpowiedzialni za Ice Age powinni uczyć się na przykładzie tej gry, jak animować postacie bohaterów i ich przeciwników, jak porządnie rysować i kolorować tła. Nie pozostaje mi nic innego jak zaprosić was czym prędzej do sklepu po swój egzemplarz. Nie pożałujecie!

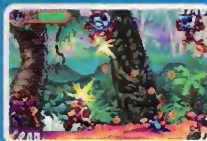
Majkel



Kosmiczna strzelanina stanowi doskonały przerwianik od „Chodzonych poziomów”. Sprytnie efekty graficzne dają złudzenie trójwymiarowości!



Część platformowa ma swój urok, ale szczerze mówiąc jest najmniej atrakcyjna z kompletu trzech gier. Za to im dalej, tym lepiej...



Metal Slug w Disneyowskiej konwencji? Cemu nie! Takie etapy w L&S to ostra jatką aż do końca amunicji. Naprawdę fajna sprawa.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Disney
Gatunek: strzel./platformer
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Przepiękne, bogate, kolorowe tła, świetnie animowane postacie. Jak widać, niektórzy potrafili tak zrobić.

DŹWIĘK

Nie przeszkadza w zabawie. Niestety, nie usłyszymy Elvise, odwrotnie niż w filmie. A może to i lepiej?

GRYwalność

Wysoka, zwłaszcza w strzelaniu. Takiej gry od Disneya jeszcze nie było. Czekamy na więcej podobnych cudeniek.

8.0



ICE AGE

„Epoka Lodowcowa” wędruje z kinowych ekranów do kieszeni. Buerk.

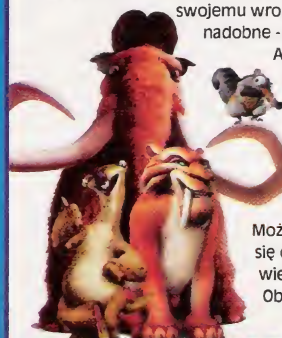
Otym, że przemysł filmowy i konsolowy współpracują ze sobą coraz bardziej, wiadomo nie od dziś. Cemu jednak doskonale filmy otrzymują „ssące” odpowiedniki do zabawy w zaciszu domowym, nie potrafi odpowiedzieć nikt. Po kiepskim „Shreku” na ekraniki GBA zawitała również tragiczna „Epoka Lodowcowa”.

A miało być tak wspaniale. Nawet prześmieszny Wiewiór pojawił się w czołówce gry.

Przy pomocy Manny'ego Mamuta (z bobasem na grzbiecie) i Sida Leniwca eksplorujemy najprzeróżniejsze obszary zlodowaciałego świata: otwarte tereny, jaskinie, poruszamy się wśród rzek lawy. Gra zawiera 10 poziomów, po których poruszamy się na zmianę przy pomocy ww. ekipy - powolny Mamut potrafi wysoko skakać i używać swej trąby, żwawy Leniwiec wiruje jak oszalały. Obaj herosi zbierają poukrywane tu i ówdzie żołędzie. Aby nie było zbyt łatwo, gdzieś tam czają się wrogie nam zwierzątka, zetknięcie z którymi powoduje utratę cennych wiktuałów. Na szczęście wśród nich odnajdziemy kilka przyjaznych duszyczek.

Ice Age to brzydka platformówka. Postacie są kiepsko rysowane, animacja przyprawia o ból zębów. Przygody Mario i Wario wyznaczyły pewien poziom, do którego twórcy gier powinni dążyć - ekipa odpowiedzialna za tę grę powinna się jeszcze wiele nauczyć. W 2002 roku nie ma miejsca na produkcję jak żywo kojarzące się z pierwszym czarno-białym GameBoymem!

Ta gra to totalna porażka - o ile chcecie się odwzajemnić swojemu wrogowi pięknym za nadobne - podrzućcie mu Ice Age.



Pozostaje jedynie liczyć na to, że któregoś dnia powstanie gra godna miana konsolkowego odpowiednika filmu. Może by tak ktoś pokusił się o produkcję z pechową wiewiórką w roli głównej? Oby!

Majkel



Woltczyka na mamucie to jest to! Co prawda, z braku cyrków nikt nie doceni talentu dziecka, ale dobrze, że próbuje. Warto mieć jakieś hobby.



Kochany, co się stało? Dentystę zjadłeś? Bo wyglądasz coś nie bardzo. A mówię - nigdy nie jedz w nieznanym miejscu. Trzeba szanować siebie i swój żołądek, drogi kolego.



Rany, gdzie ja jestem normalnie?! Ciemność widzę, ciemność! Co to ma być? Mówili, że lodowiec, a nie, że koniec świata! Ja się nie zgadzam, ja protestuję!

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Ubi Soft
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Przedpotopowa - postacie są brzydkie i poruszają się jak marionetki. Aż przykro patrzeć.

DŹWIĘK

Nie do zniesienia - skrzeki i piski znamy z połączeń modemowych, nie musimy słuchać ich w grze.

GRYwalność

Brak - nie wiemy, po co w ogóle gdzieś idziemy, do czego nam te zapasy, no i skąd wzięło się dziecko. Beznadzieja.

2.0



THE SCORPION KING

Najlepszą cechą większości gier na podstawie hitów kinowych jest to, że nie trzeba w nie grać.

Ale akurat w przypadku Scorpion Kinga wcale nie jest to takie przykre, jak mogłoby się wydawać. Gra zaczyna się od porwania ukochanej bykowanego gościa (w tej roli The Rock, którego kariera naprawdę nabiera rozpędu). Gośćek zjawia się poniewczasie, tylko po to, żeby pogadać sobie telepatycznie z ukochaną. W wyniku pogawędki udaje się na wielką wyprawę, celem dorwania i zniszczenia złego kolesia, który planuje podbój świata. A narzędziem ma być ukochana bykowanego. Nie wiem, jak to się ma do fabuły filmu, bo zdaje się, że akcja gry toczy się już po wydarzeniach z kinowego ekranu, ale w sam raz pasuje do gry, w której machamy mieczem oraz skaczemy. Całkiem dobre zajęcie – dzięki temu zabawa jest odpowiednio prosta i nie musimy się kłopotać o jakieś zawiłości fabuły, które nas, nie daj Boże, ominą.

Zasada „zatłucz wszystko, co się rusza” jest wiecznie żywa, co widać wyraźnie na przykładzie Scorpion Kinga. Ta jatką jest od czasu do czasu zakłócana pogawędkami z ukochaną, ale to margines. Należy się skoncentrować na młócce, zbieraniu przedmiotów oraz umiejętnym przekakiwaniu przeszkadzajek – ruchomych piasków, wyłazających z ziemi wstrętnych robaczek oraz nieśmiertelnych szpikulców. A także skakanie przy wykorzystaniu wielkiego miecza, wbijanego beztrudno w ścianę.

Grafice nie mogę nic zarzucić – jest świetna. Postacie są nieźle animowane (choć zauważyłam na samym początku gry, że Izis poważnie utyka na lewą nogę – niestety, nie wiem, czy to efekt zamierzony). Włosy głównego bohatera powiewają, kiedy idzie – takie drobniutki cieszę oko. Niestety, ucho nie czuje się najlepiej – muzyka grająca w tle jest porażająco zła. Jest pompatyczna jak marsz Imperium, ale nie ma jego melodyjności. Brzmi jak utwór pijanego zaklinacza kobra w wykonaniu orkiestry podwórkowej. Gdybym miała wybierać pomiędzy Scorpion Kingiem a Spideyem – Spidey wygrywa. Scorpion jest ciężkawy, mniej odkrywczy i nieco monotony. No i zamiast sekwencji mamy denervujący system hasel z twarzami bohaterów – kto to pamięta? Mimo to, nie sposób jednoznacznie odrzucić tego tytułu. Coś w sobie ma i jednak przyciąga.



Poza planami podbicia świata, zły pan miał też inne zle zamyśli względem szutni w złotym kostiumiku.



Pomijając wygląd jego konsolkowego odpowiednika, czy The Rock nie ma tu miny niebezpiecznie podobnej do tej, jaką raczy nas, bez względu na okoliczności, Stevie Seagal? Nie podoba mi się to.



Straszny tu bałagan. Taka ładna mumia, a cała w pajęczynach. Czy Pani tu sprząta? Jeśli tak, to proszę doprowadzić to miejsce do porządku. Jeszcze o coś zahaczę mieczem i co będzie?

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Universal
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Nic do zarzucenia, są drobne smaczki – wmontowane zdjęcia aktorów oraz animowane włosy bohatera.

DŹWIĘK

Koszmar, niestety, że jest inaczej. Tego się zwyczajnie nie da słuchać. Radzę natychmiast wyłączyć.

GRYwalność

Wykonanie wszystkich lamusiaków i zebranie wszystkich przedmiotów ułatwia sprawę. Przyjemna zabawa.

6.5



SPIDERMAN THE MOVIE

Nie ma chyba zbyt wielu kiepskich gier ze Spider-Manem. I bardzo dobrze.

Po niedawnej premierze poprzedniej, niefilmowej gry z Spideyem, miałam jednak pewne obawy – co można wymyślić fajniejszego od Spider-Man: Mysterio's Menace, które z rozpędu przesiałam do połowy za pierwszym podejściem?

A jednak można. Chociaż Intro nowego, filmowego Spideya wygląda filmowo (pewnie dlatego, że to urywek filmu), sama gra to raczej komiks. Najlepiej widać to podczas bijatyki z wrogami. Kiedy sprzedamy im klapsa, na ekranie pojawia się typowo komiksowy napis, będący onomatopeją odgłosu słyszanego na przykład przy wpadaniu pięści w brzuch na wysokości żołądka.

Na początku sterowanie Spideyem, z tymi wszystkimi strzałami siecią i zwisaniem z sufitu sprawiło mi trochę kłopotu – nie jest to jednak nic, czego nie dałoby się opanować w dziesięć minut do kwadransu. Przeraziłam się też lekko zadań na czas – uratować zakładników, uciec z walącego się budynku... Grałam w dużego filmowego Spideya i tam tego nie było, przynajmniej na początku – nie lubię zmagać z czasem, wolę spokojnie poskakać po danym terenie i odkryć wszystkie sekrety. Okazuje się jednak, że ilość czasu przewidziana na pomyślnie ukończenie poziomu wystarczy szczerście – żółwiowi, nawet jeśli ma złamaną rękę. Gra jest prosta. Ale nie więcej nudą – jak już skończyłam trenować strzały siecią i zbierać wszystko, co się dało, okazało się, że mogę się jeszcze zająć robieniem zdjęć. Bardzo słusznie, ostatecznie Peter Parker jest fotografem. Naciskając w sygnalizowanym przez grę momencie Select, robię fotkę, która później okazuje się ujęciem z filmu. Mała rzecz, a cieszy.

Graficznie Spidey nie pokazuje niczego nowego – ale gra naprawdę śmiga. Muzyka też jest spoko, chociaż nie należą do osób, które przywiązują do tego dużą wagę. Najbardziej jednak liczy się dla mnie to, że są normalne sekwencje, a nie obrażające moją inteligencję hasła. I chociaż nie jestem wielką fanką gier, które wymagają ode mnie refleksu, to jednak Spidey absolutnie mi się podoba. Do gwiazdki jeszcze trochę, więc to taki prezent bez widocznego powodu.

Anek



Charakterystyczne zielone literki, prosto z karteek komiksów. Tak, to jest chyba najbardziej cieszący oko element nowego Spidermana.



Każdemu należy się chwila odpoczynku. Jednak przycupniecie na ścianie w walącym się budynku nie należy do najrozsądniejszych rzeczy, jakie można zrobić.



Zaskoczenie złoczyńcy podczas treningu do konkursu „Zostań sobowtórem Britney S...”, było dla Petera traumatycznym przeżyciem. No, ale skoro kolega prosi „Stronger” – to dostanie. Lewym sierpowym, raz.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Activision
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Bardzo ciekawa, bo komiksowa. Jest super – zwłaszcza, kiedy pojawiają się komiksowe napisy.

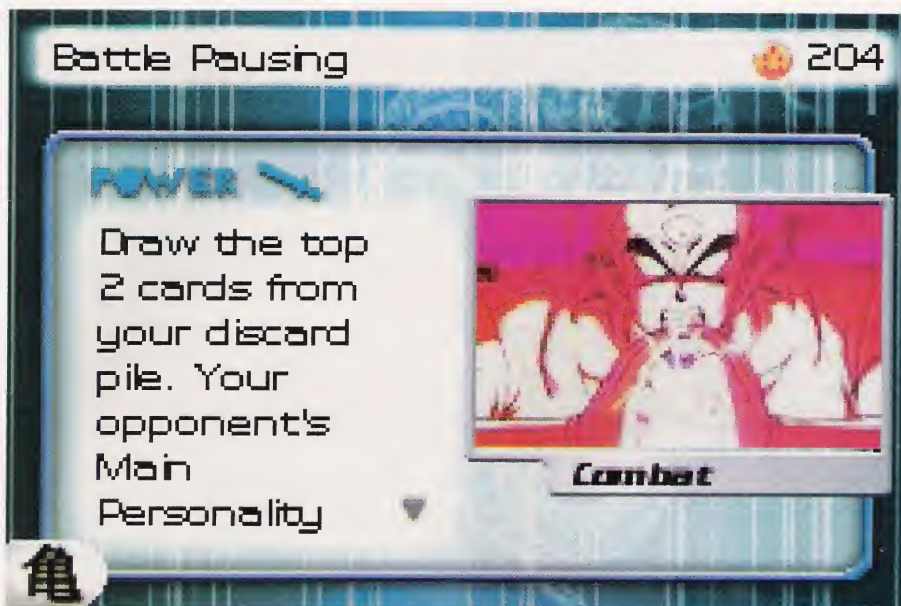
DŹWIĘK

Tak! Tam, bez rewelki, ale i bez wpadki. Dobrze, że jest. No i odgłosy lecące siecią są takie, jakie być powinny.

GRYwalność

Spidey rządzi. Skacze, zwisa, lata, strzela siecią i cały czas dobrze się przy tym bawi. A Ty – z nim.

7.9



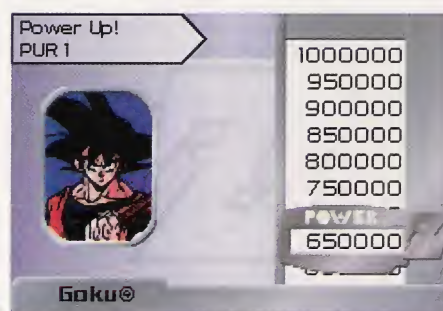
Jeśli nawet nigdy nie graliśmy w żadną karciankę, szybko się wciągniemy. W grze zawarty jest tryb treninowy, w którym sympatyczny zezowaty doktor wyjasnia nam, co robić, żeby wygrać. Można też dokładnie obejrzeć każdą kartę, dowiedzieć się o jej właściwościach i wybrać zawodnika, którego umiejętności nie są dziesięciokrotnie wyższe od Waszych. Kart jest kilkadziesiąt, ale warto wiedzieć, jak która działa. A ciągłe czytanie ich opisów podczas walki bardzo dekoncentruje.

DRAGONBALL Z COLLECTIBLE CARD GAME

Jedni dzięki kartom potrafią przepowiedzieć przyszłość, inni zarobić na życie, jeszcze inni kupić sobie samochód... A my dziś zagramy dla zabawy!

Jest wiele bardzo popularnych karcianek - do takich należy ta na motywach Dragon Ball. Niestety, w naszym kraju nie jest zbyt popularna - cały czas ciężko ją zdobyć. Infogrames pozytywnie nas jednak zaskoczyło i po dość udanym Dragon Ball Z: Legacy of Goku wydało w Europie Dragon Ball Z: Collectible Card Game. Oczywiście jest ona przeznaczona dla Advance'a. W przeciwieństwie do Legacy of Goku, karcianka jest mało efektowna i to już od samego początku. Po pierwsze - nie ma żadnego intro, po drugie - menu jest bardzo proste i ubogie. Grafika także jest mało skomplikowana, ale za to bardzo praktyczna. Wszystkie napisy są wyraźne, stół duży i schludny. Można się tylko przyklepić do wyglądu samych kart - co prawda nadrukowane obrazy na nich są dobrej jakości, lecz przydałoby się jakieś urozmaicenie. To samo dotyczy samego momentu walki - pokazane są tylko uczestniczące karty, a po sekundzie pojawia się napis informujący o zadanych obrażeniach. Przydałoby się jakieś animacje obrazujące przebieg sytuacji. Być może dla hardcore'owych „karcarzy” byłoby to niepotrzebny bajer, jednak takich tutaj pewnie wielu nie ma. Zasady są bardzo skomplikowane i aby je wytłumaczyć oraz Was z nimi zapoznać, potrzebowałbym więcej miejsca. Wszystko jest dokładnie opisane w instrukcji, a ponadto CCG zawiera prosty tutorial. Kart jest łącznie ponad 300, a każda opisana jest wieloma czynnikami (HP, moc, działanie). Pochodzą one z sag Saiyan, Namek, Freeza, Garlic Jr. oraz Trunks. Jest jeszcze talia osobistych kart Cella. Grać można z przeciwnikiem konsolowym albo z

kumplem. Pierwsza opcja podzielona jest na kilka leveli - na każdym są do pokonania po trzy postacie. Druga opcja to oczywiście multiplayer dla dwóch graczy. Dopiero tutaj można naprawdę sprawdzić swe umiejętności - jest także możliwość wymiany kart z innym zawodnikiem. Nie zabrakło także opcji kolekcjonowania kart i układania swoich własnych tali. Znacznie przedłuża to żywotność, gdyż każdy pojedynek może być całkowicie inny. Wszystko wspinał się uzupełnia intuicyjne i wygodne sterowanie. Kpiną jest natomiast muzyka. Przez cały czas słychać ten sam motyw muzyczny, który potrafi się znudzić już po godzinie. Reszta praktycznie nie istnieje - kilka kliknięć i odgłos uderzenia. Tutaj Collectible Card Game wyraźnie sse. Ale już pod względem merytorycznym gra została pomyślana bardzo dobrze - można grać i grać, bo obmyślanie nowych zagrań i strategii prawie nigdy się nie kończy. Niestety, sprawa ma się gorzej, jeśli mowa o wykonaniu. Czy warto inwestować w tę grę? Jeśli lubisz Magic the Gathering lub skomplikowane gry strategiczne, to tak. Jeśli gustujesz w zręcznościówkach, odradzam zakup - nawet gdy jesteś zagorzałym fanem DB. Ta gra po prostu nie jest dla wszystkich.



Goku wyraźnie nie jest dziś w formie. Ta smętna mina, to kiepskie zagranie... Chyba bierze go grypa. Nici z widowiskowej walki na gołe klaty, niestety. Może po zimie.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Infogrames
Gatunek: karcianka
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Uboga, lecz praktyczna - bez jakichkolwiek fajerwerków. Za to elegancka, jest wszystko, czego potrzeba.

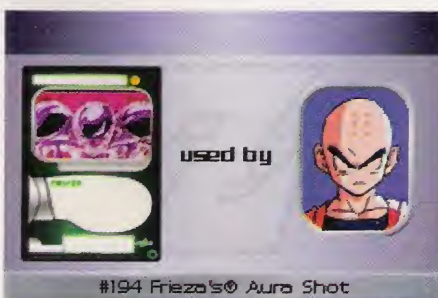
DŹWIĘK

Niestety - totalna kicha. Lepiej od razu wyłączyć. GBA potrafi grać świetne kawałki, ale tu ich nie ma.

GRYwalność

Można grać i grać, układać talie, zbierać karty, i znów grać i grać. Prawdopodobnie wkręcicie się.

7.1



Złośności pod adresem tyśola z kropkami na głowie nie wystarczy. Należy go klepać jakimś konkretnym atakiem. Na razie on klepie nas, niestety.

Tomex



DRAGONBALL Z THE LEGACY OF GOKU

A imię jego – Goku. Ileż to razy ratował świat przed zagładą? Ileż to razy poświęcał się dla dobra ludzkości?

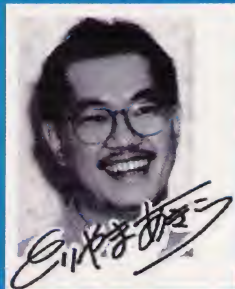
Chyba nie ma sensu tego liczyć, bo nie to jest tematem tej recenzji. Dragon Ball od kilku lat robi furorę w całej Polsce. Wszystko zaczęło się od serialu anime „Dragon Ball”. Potem rozpoczęto emisję „Dragon Ball Z”. Gdy seria zbliżała się ku końcowi, pewna stacja telewizyjna wykupiła emisję serii „GT” widząc, jak wielki popyt powstał na tego typu produkcje. Potem mania rozkręciła się na dobre i trwa do dziś. Codziennie powstawały nowe strony o tematyce smoczycy, kul, promocje organizowane z producentami słodczy, mangi, gadżety, zabawki, koszulki... O dziwo wszystko to działo się w naszym kraju! A teraz nadszedł czas na nową grę dla Game Boya Advance, w której to wszyscy pokładali i pokładają wielkie nadzieje. Dragon Ball Z: Legacy of Goku nie została zrobiona przez japońskich programistów, jak wiele poprzednich gier na podstawie dzieła Akira Toriyamy. Tym razem sprawy w swoje ręce wzięło Infogrames, kupując prawa do serii „Z” oraz podpisując umowę z amerykańskim developerem Webfoot Technologies Inc. na zrobienie RPG przeznaczonego dla najpopularniejszą ręczną konsolę. Po włączeniu gry wita nas ciekawe intro, prezentujące poskładane urywki z anime. Najpierw ukazuje się boski Sherion na przymglonym i ciemnym niebie. Następnie

najazd na jego czerwone oczy i... wielki blask będący jednym z ataków Tenshinhan. Potem Goku używający Kaioken i Krillin ze swoim potężnym Energy Disc. Dalej pokazywani są wszyscy główni bohaterowie w akcji – całość kończy się wielkim wybuchem i ukazaniem pełnej drużyny Z w gotowości bojowej. Podczas trwania tego klipu leci dynamiczna muzyka pasująca do całości. W menu głównym mamy do wyboru nową grę, kontynuację i opcje, w których można ustawić jedynie szybkość przesuwania tekstu oraz kontrast głośności pomiędzy odgłosami a muzyką. Wreszcie nastaje moment rozpoczęcia przygody z DB:LOG. Na samym początku narrator opowiada pokrótce historię Son Goku i jego wcześniejsze wyczyny. Gdy już skończy, przenosimy się bezpośrednio do gry, gdzie w oczy rzuca się... Bardzo przyzwoita i kolorowa oprawa graficzna! Na starcie jest to wyspa Kami Samy, która wygląda

bajecznie! Kame House jest odwzorowany z wręcz stuprocentową dokładnością, nasz bohater i przyjaciele są wykonani dość szczegółowo, otoczenie żyje... Podobnie sprawa ma się z animacją, która jest płynna i przez cały czas trzyma wysoki poziom. Akcje obserwujemy z góry, przez co łatwo zorientować się w terenie.



Akira Toriyama



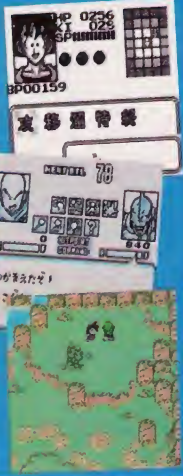
Akira Toriyama swoją przygodę z rysunkiem zaczął od zagłębiania się w prace wytwórni Disneya. Z początku był zwykłym artystą, aż do 1980 roku, w którym to wypuścił mangę Dr Slump. Cztery lata później ukazały się tomiki Dragon Ball, a potem anime. Porwała wielu, a imię Goku poznano na całym świecie! Do tej pory wyszło całe mnóstwo „dragonballowych” gier na takie konsole jak Nes, Snes, SMD, GB, GBC, PSX, Saturn. Pojawiła się także gra Arcade na motywach tej sagi! Każda z tych produkcji była RPG opartym na karcianym systemie walki, albo bijatyką z dużą ilością postaci (vide Final Bout). Bez wątpienia najlepszym RPG jest Legend of Super Saiyan, a bijatyką Super Butoden 3 (obie na Super Nintendo). Niestety tylko kilka gier ukazało się w USA, nie mówiąc już o Europie. Niedawno poprzez powrót DBmanii na stary kontynent, Infogrames zdecydowało się przetłumaczyć i wydać na tym rynku starsze gry z PSX.

Dragon Ball na GBC

Jak już wspomniano w tekście, Dragon Ball na konsolach zaczął się już dawno temu. Nie sposób zagrać we wszystkie – zwłaszcza, jeśli nie zna się japońskiego. Niestety, część tych pozycji nigdy nie pojawiła się poza Krajem Kwitnącej Wiśni. Przyjrzyjmy się dwóm starociom na czarno-białego Gameboya – czy warto dla nich zapisać się na kurs japońskiego?

Na pierwszy ogień idzie **Dragon Ball Z: Gokū Hishouden**. To cudo ukazało się za sprawą Bandai w 1994 roku – jest więc dość leciwe. Jest to RPG, ale zamiast przechodzić przez całą historię, możemy też od razu zająć się walką. Co ciekawe, gra ma opcję gry dwuosobowej oraz kilka minigier. Kolejny tytuł to wydany rok później **Dragon Ball Z: Gokū Gekitouden**. I to też jest RPG. Ze względu na kłopską znajomość japońskiego, nie jestem w stanie włączyć się w historię, ale po przejrzeniu zasobów internetowych dochodzę do wniosku, że nie jest to najdłuższa gra na świecie – opis przejścia składa się z około pięćdziesięciu poleceń typu „Idź tam, pokonaj tego, pogadaj z owym”.

Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors to całkiem coś innego. Przede wszystkim – gra jest świeża, ukazała się bowiem w tym roku – na GBC. Grafika wygląda przyzwoicie – nie jest to nic wyjątkowego, ale ciesz się oko. Co więcej, nikt już nie próbuje tego tytułu nazywać RPGiem – to kartanka akcji. No tak – chodźmy sobie, tłuczemy się z kolesiami i zbieramy rzadkie karty – a wszystko po to, żeby uratować Ziemię i naszego synka. Jeśli macie jeszcze GBC, zainteresujcie się tą pozycją.



Fanów serii ucieszy zapewne fakt, iż w grze znajduje się sporo filmów z ulubionymi bohaterami. Są krótkie, ale czego w końcu można spodziewać się po ciagle małym cartcie. Wierzyć nam – na ekraniku GBA wyglądają lepiej, niż na złapanych obrazkach.



Niewiele jest za to statycznych, ręcznie rysowanych plansz, z których chyba ucieszyłbyś się bardziej. Tutaj autorzy mogli się bardziej postarać. Coś, uznali widocznie, że magia tytułu wystarczy, aby przyciągnąć graczy. A czy im się uda? To zależy tylko od Was...



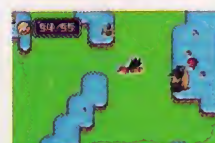
Najładniejszą grafikę podczas zabawy możemy podziwiać w zamkniętych pomieszczeniach. Jest ich całkiem sporo i stanowią miły przerwany od powtarzającej się w kółko trawy, czy kamieni. Trzymają niepowtarzalny klimat serii.



Pojedynki z bossami momentami mogą wymagać sporej cierpliwości. Jak na przykład ten. Uh-oh.



Wielka malpa, w którą zmienia się jeden z przeciwników daje solidnego łupnia bohaterowi. Wróć na planetę malpa, malpo!



Czy on pływa w trawie? Nie! Oczywiście, że nie. Gokū wykorzystuje umiejętność latania do przebycia takich odległości.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Infogrames
Gatunek: przygodowa
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Kolorowa, dokładna – robi wrażenie. Oczywiście, nie jest to Golden Sun. Są wstawki filmowe!

DŹWIĘK

Muzyka współgra z resztą – fani serialu rozpoznają znajome motywy. Niestety – odgłosy są słabe.

GRYwalność

Gra się bardzo przyjemnie i lekko bnie do przodu. Niestety taki stan trwa tylko 4 godziny wtedy kończymy grę.

6.9

Jedynym wyjątkiem jest przebywanie w pomieszczeniach – wtedy akcję obserwujemy z boku. A skoro mowa o akcji...

Zaczyna się ona wraz z przylotem Raditza na ziemię, a kończy z pokonaniem Freezera na Namek. Oczekiwałem czegoś całkiem innego. Webfoot zaszerwował nam Action RPG z większym wskazaniem na to pierwsze. Jedyne elementy zaczerpnięte z gier Role-Playing to rozwój postaci pod względem mocy, umiejętności i wytrzymałości. Tak naprawdę DB na Advance'a to zręcznościówka. Możemy poruszać się w czterech

kierunkach. Przyciskiem A zadajemy cios ręką, B wykonujemy ataki Ki. Moc i zasięg w przypadku tych drugich zależy od długości przytrzymania klawisza. Przyciskiem L wybieramy rodzaj

używanej mocy Ki – do wyboru jest standardowe Ki Blast, osławione Kamehameha oraz Solar Flare oślepiające na pewien czas przeciwnika. Tak więc chodzimy i tłuczemy kolejnych przeciwników. Czy jest w tym coś, czego wcześniej nigdzie indziej nie było? Nie wydaje mi się. Można jeszcze latać przy pomocy klawisza R. Niestety do wzniesienia się potrzebne są specjalne power-up'y porozmieszczane w wielu miejscach na planszy. Im wyższy poziom osiągniemy, tym dłużej możemy szybować między chmurami. Walki są dość schematyczne – szczególnie te na początku. Z biegiem czasu jednak, gdy będziemy już na Namek, pojawiają się inteligentni przeciwnicy, którzy wykorzystują ukształtowanie terenu do walki. Oczywiście nie brakuje bossów, którzy naturalnie są mocniejsi i bardziej przebiegli. Na nasze nieszczęście każdego z nich załatwia się w taki sam sposób – jak zwykłych przeciwników...

Największym minusem DB:LOG jest długość. Przejście gry za pierwszym podejściem wyrwało mi koło czterech godzin z życia. I co z tego, że cały czas zmienia się otoczenie, napaśtnicy, że wszystko dzieje się dynamicznie, że jest 25 zadań do wykonania... co z tego jeśli to trwa tylko 4 godziny!? Co prawda DBZ można przejść jeszcze jeden lub dwa razy. Ale z drugiej strony, ileż można? Innym minusem są odgłosy. O ile muzyka jest w porządku i nie można się do niej przycześć (trzyma klimat) to dźwięki są kiepskie. Wszelkie okrzyki i odgłosy uderzeń, jakby na przekór fabule są monotonne, mało dźwięczne – po prostu mdłe. Legacy of Gokū to dobra gra zręcznościowa z elementami RPG, z przyzwoitym wykonaniem i systemem rozgrywki.

Niestety trwa bardzo krótko i potrafi szybko się znudzić. Jeśli masz kasę i stać cię na wydanie 200 zł na kilka godzin rozgrywki na wysokim poziomie, to inwestuj. Jeśli nie, to nie. Inaczej ma się sprawa gdy jesteś fanem Dragon Ball... pewnie już zamawiasz grę w sieci albo też szukasz w sklepach.

Tomex





ATARI ANNIVERSARY

Kolekcja przedpotopowych staruchów.

Jeśli graliście kiedyś w Asteroids lub Battlezone i chcecie sobie przypomnieć tamte cudowne czasy, to Atari Anniversary Advance jest wprost stworzone dla Was! W AAA dostajemy sześć hiciek z pradawnych lat i jeden bonusik. W Asteroids sterujemy małym stateczkiem z dużym marginesem bezwładności i strzelamy do meteorytów. Battlezone to pseudo-trójwymiarowa strzelanka, w której cała grafika to kilkadziesiąt zielonych krescików na ekraniku. Centipede to bardzo szybka strzelanka, gdzie rozwalamy pajęczki i „odrzutowe dżdżownice”. W Missile Command (ach!) bronimy Ziemi przed atakiem raketowym. W Super Breakout odbijamy piłeczkę i staramy się zdjąć jak najwięcej prostokątów, a w Tempest lecimy stateczkiem po obwodzie i zdejmujemy wrogów. Tak w telegraficznym skrócie przedstawia się oferta tej składanki. Jest jeszcze Atari Trivia Challenge, który jest swego rodzaju turniejem, gdzie odpowiadamy na pytania związane z historią Atari. Niby nic wielkiego, ale... Prawdopodobnie, jak jakiś młodziak zobaczy to składankę w akcji, to sobie pomyśli, że to jakiś śmieć. Nic bardziej mylnego! Prawie wszystkie gry tu zawarte wprost kipią miodem i nic nie straciły z biegiem lat. Polecamy wszystkim kochającym oldschool!!!

Pocket G

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Infogrames
Gatunek: staruchy
Liczba graczy: 1

GRYWALNOŚĆ

Lza się w oku kręci. Prosimy o więcej takich smakolepsów. Ale raczej tylko dla starych wyjadaczy...

7.0



ARMY MEN: OP. GREEN

Bawiliście się żołnierzami? Ja tak...

Zacznijmy od początku. Wraz ze swoimi żołnierzami zostajesz od razu rzucony na głęboką wodę, a z niej na plażę pełną przeciwników i min. Po chwili okazuje się, że to pułapka. Wszyscy towarzysze giną i zostajesz tylko Ty. I to właśnie na Twoje barki spada odpowiedzialność za wypełnienie misji, których to mamy piętnaście. Najczęściej trzeba gdzieś dotrzeć, przechwycić lub zniszczyć określony obiekt. W niektórych będzie można nawet skorzystać z pojazdów. Wadą jest to, że niektóre misje są troszkę za długie. Dorzućcie do tego, że tylko między poziomami dostajemy haselko do zapamiętania i już macie cały obraz. Sterowanie trochę zawodzi. Obracamy się wokół osi wciskając prawo-lewo na krzyżaku, a dzięki L i R możemy wykonać ograniczone ruchy na boki. Postacie są małe i trudno się w nie celuje, co nie powinno mieć tu miejsca. Nie pomaga nawet mały celowniczek, który wskazuje nam, gdzie oddamy strzał. Poza tym przez rzut izometryczny pewne rzeczy mogą się mylić. Na ekraniku jednocześnie może być dość dużo obiektów i nic nigdy nie zwalnia. To co gra serwuje nam przez głosniczki jest w porządku, ale bez rewelacji.

Pocket G

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: 3DO
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1

GRYWALNOŚĆ

AMOG nie jest złe, ale nie jest również nadzwyczajne. Taka sobie kolejna pozycja.

5.1



EXTREME GHOSTBUSTERS

Nowa generacja ducholapów w akcji.

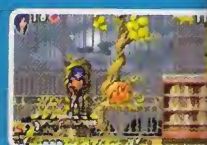
Niegdyś przygody Pogromców Duchów były dość popularne. Niestety, ich sława zaginęła w odmętach historii. Dzięki Extreme Ghostbusters na GBA będziecie mogli dowiedzieć się, jak to jest uganiać się za zjawami.

Wskakujemy do środka i na początek mamy szok. Zamiast od razu dobrać się do skóry złym duchom, zasiadamy za kierownicą naszego pojazdu i gnamy do nawiedzonego domu. Akcja ukazana jest z góry, ale nie przeszkadza to w prowadzeniu. W ciągu kilkunastu sekund jesteśmy na miejscu, gdzie czeka nas kolejna niespodzianka. Możemy sterować dwiema postaciami, które w nadprzyrodzony sposób zmieniamy w dowolnym momencie. Co dziwniejsze, jest to kobieta i facet. Oboje mają spłuw z nieskończoną amunicją. Kobiółka strzela seriami, a koleżka nieprzerwanym strumieniem (erm...). Może nie stanowi to dla Was teraz większej różnicy, ale zacznie, kiedy spotkacie się z większą bandą małych duszków. W takim przypadku o wiele lepiej sprawuje się gość. Oprócz tego bohaterowie dysponują bronią specjalną. Gość ma bomby, a dziewczyna - zasysacze wciągające duchy. Kiedy na poważnie wkraczamy do budynku, okazuje się, że EG bardzo blisko do wspaniałej Contry. Biegamy po różnych poziomach, skaczemy po platformach, zbieramy bonusiki i oczywiście strzelamy do duchów. Choć na pierwszy rzut oka może się wydawać już ograne, ale co tam! Ważne, że naprawdę fajnie się gra i można się niezłe wciągnąć. Przeciwników są prawdziwe tony (o ile duchy w ogóle coś ważą), więc jest w co celować. Wystarczy skoczyć nad przepaścią i nie dolecieć na drugą stronę, a koleżka złapie się krawędzi i podciągnie. Nieźle. Na reszcie oprawy także nie powinniśmy się zawiesić, więc jest OK. Cóż mogę więcej powiedzieć? Mi grało się dość przyjemnie, ale jeśli macie wątpliwości, to sprawdźcie tę pozycję w sklepie, a dopiero później atakujcie.

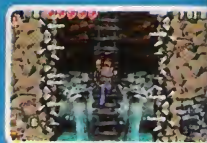
Pocket G



Jeśli macie nadzieję na trzecią część filmu, to raczej jej nie będzie. Panowie pokłócili się o kasę i prawa autorskie. Tak bywa...



If there's something strange, in your neighborhood, who you gonna call? GHOSTBUSTERS! Czarnoskóry Ray Parker Jr zdobył popularność tą piosenką.



EG bazowane jest na animowanym serialu, który od jakiegoś czasu emitowany jest na Zachodzie.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: LSP
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Pozłoty oraz postacie wyglądają nienagannie. Bohaterowie są ładnie animowani. W sumie nie ma się do czego czeplić.

DŹWIĘK

Sympatyczna, ale bez rewelacji. Efekty dźwiękowe na przyzwoitym poziomie. Bardzo dobrze, trzy plus.

GRYWALNOŚĆ

Jeśli macie ochotę poskromić kilka niesfornych duchów, to nie zastanawiajcie się długo.

6.0



1. Widzicie te cztery skrzynie? Pewnie zastanawiacie się co w nich się znajduje? Odpowiadam zatem. Miecz, magiczny napój i niespodzianka! 2. Ten staruszek przybył obwieścić mi niezwykłą wiadomość. Otóż sam król na mnie czeka! Hmm, jeszcze nic nie zrobiłem, a już chce mi oddać rękę swojej córki??? 3. Niestety, tu się trochę zacięliśmy. Drzewa rosły tak blisko siebie, że nie sposób się było przez nie przedostać. Po krótkiej burzy mózgów wymyśliłmy – drużynie poprowadzi Bo!



BREATH OF FIRE

Za górami, za lasami... Żył sobie plemię Białych Smoków. Jednak ich spokój został zakłócony, a życie pewnego chłopca na zawsze uległo zmianie.

Osada zostaje zaatakowana przez plemię Czarnych Smoków i doszczętnie zniszczona. Teraz jeden śmiałek musi wyruszyć w podróż po całym świecie, aby zebrać sześć magicznych kluczy, dzięki którym... dość nietypowo – uratuje świat oraz swoich bliskich. Chyba nie muszę dodawać, że to Ty, gracz, wcielisz się w rolę pięknego i silnego bohatera – Ryu, oraz przemierzysz świat wszędy i wzdłuż. Przy okazji skompletujesz drużynę śmiałków i stoczysz wiele ciężkich walk. Z kim? Tego już sam się dowiesz, jeśli zagrasz w nową i starą zarazem grę Breath of Fire. Dlaczego starą? Ponieważ jest to dokładna konwersja ze SNESA – prądowej stacjonarnej konsoli Nintendo. Choć odgrzewanie kotletów nie zawsze jest dobrym pomysłem, to z całą pewnością niewielu z Was miało przyjemność grać w pierwszą część BoF w oryginalnej wersji. Poza tym, niektórzy lubią takie klasyczne erpegi. Podczas podróży od miasta do miasta wychodzisz na mapę świata i przedzierasz się w kierunku kolejnej lokacji. Czasami można się trochę pogubić, ponieważ nie za dobrze wiadomo, dokąd iść. Trzeba wypytywać każdą osobę o wskazówki, które i tak czasem nie pomagają. Jest to spowodowane raczej słabym tłumaczeniem z japońskiego – to niedociągnięcie silnie rzuca się w oczy, kiedy spojrzeć na nazwy przedmiotów. Większość jest zapisana skrótowo. Obowiązkowa będzie znajomość angielskiego przynajmniej na poziomie średnim. Wrogów spotykamy losowo, walkę prowadzimy w turach. Niestety, w BoF jest ich o wiele za dużo. Wydaje mi się nawet, że autorzy chcieli w ten sposób sztucznie wydłużyć czas gry. Ważnym elementem jest zdobywanie informacji i rozwiązywanie zagadek. Najczęściej polega to na

znalezieniu przedmiotu lub odszukaniu właściwej drogi. Przydają się tu czasem specjalne zdolności członków drużyny. Rozwój postaci przebiega w tradycyjny sposób – po walce każdy biorący w niej udział dostaje pewną liczbę punktów doświadczenia. Dodatkowo, im lepszą broń dzierży, tym lepiej walczy – warto więc jak najczęściej zmieniać uzbrojenie na coraz lepsze. Historia nie jest opowiedziana z wielkim patosem. Może dekadę temu walka z wrogim plemieniem i szukanie jakichś drobiazgów wzruszały, ale w czasach Golden Suna jest to raczej niemożliwe. Grafika też traci myśką i nie przedstawia się zbyt okazale. Ale nic dziwnego, skoro w ogóle jej nie poprawiono od czasów SNESA! Postacie są malutkie i słabo animowane, a otoczenie proste do bólu. Trochę lepiej wygląda to podczas walk, ale od spektaklu znanego nam z GS dzieli całe lata świetlne. Podobnie jest z dźwiękami. Niby wszystko jest jak

najlepiej, ale czuć, że to nie ta epoka.

Mimo, że wypunktowałem tu tyle wad, BoF nie jest zły. Wręcz przeciwnie.

Fakt, nie ma żadnych nowatorskich rozwiązań, ale prosta historijka o ratowaniu świata też może wciągnąć. o.g



I tak ja - Ryu - ruszyłem w świat, a wraz ze mną mój wierny zwierzynek. Przeżyliśmy razem wiele niebezpiecznych przygód, a wspólne doświadczenia pomogły zacieśnić więzy przyjaźni.



Jak widzicie, bossowie są duzi i złi. Jednak nie ma co – bardzo szybko dostają nauczkę, kto tu jest prawdziwym bohaterem. A tym kimś jestem ja, czyli Ryu! Może mój mieczyk nie jest za duży, ale uwierzcie mi, potrafię nim machać... Zresztą sami możecie się o tym przekonać, towarzysząc mi w przygodach pod tytułem Breath of Fire.

GameBoy
MAGAZYN

Wydawca: Capcom
Gatunek: rpg
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Klasyczna. Choć wszystko jest proste, a czasami wręcz umowne, to nie można się do niczego czeplić.

DŹWIEK

Charakterystyczny dla starych japońskich erpegów. Nie jest zły, ale można go było poprawić.

GRYwalność

Wciągająca i miłodna gra. No i długa – co najmniej trzydzieści godzin zabawy gwarantowane.

7.0

GBA vs SNES



Oto screeny dobitnie ukazujące, jak leniwi są panowie z Capcom. Choć GBA jest maszynką silniejszą niż SNES, grafika nie uległa prawie żadnym zmianom. Trochę ją rozjaśniono, zwiększono paletę kolorów, wrzucono kilka drobnych szczegółów i to wszystko... To już druga po SF II odgrzewanka na GBA od tych panów. Ile można? Choć z drugiej strony - po co reperować coś, co nie jest zepsute? Na gorze GBA, pod nim SNES



Tu jest wyjątkowo gorąco, ale czego się nie robi dla ratowania świata. No i dla ręki pięknej księżniczki. I jeszcze połowy królestwa.

GT ADVANCE 2 RALLY RACING

Druga część słynnego racera uderza w trochę inny klimat.



Można, ale nie trzeba gmerać w ustawieniach samochodu. Marcellus upiera się, że trzeba. A wcale nie. Tak. Nie. Tak. Bum! Trach! I nie trzeba.

Tym razem sprawdzona formuła została rzucona na błotniste, piaszczyste i szutrowe trasy rajdów. To wystarczy żeby przyciągnąć fanów motoryzacji do ekraniku kieszonolki a tam... Same przyjemności. Przede wszystkim mnóstwo tras i kilkanaście samochodów, sześć trybów gry, możliwość grania po linku i inne cudności. W podstawowym trybie World Rally mamy do przejechania czternaście rajdów (rozmyślnie w różnych zakątkach globu), po trzy wyścigi w każdym, co w sumie daje bardzo przyzwoitą liczbę 42 tras – jest się gdzie ścigać. Przed każdym wyścigiem gra wyznacza nam miejsce, które musimy zająć żeby awansować dalej, nic oczywiście nie stoi na przeszkodzie, aby wyprzedzić większą niż podana liczbę



Pośród trzech wyścigowych gier testowanych w tym numerze GameBoy Magazynu, grafika w GT Advance 2 wydaje się być najbardziej „płaska”.



Pilot podpowiedział dobrze (w postaci kwadracika z zakretem widocznego na ekranie), ale i tak nie udało się zmieścić na tym zakręcie.

przeciwników. Reszta trybów zabawy dla pojedynczego gracza może na chwilę wciągnąć, ale są to tylko przedłużacz zabawy. Co innego gdy połączymy kieszonolki linkiem – zabawy jest naprawdę mnóstwo. Oczywiście klimat serii został zachowany – GT Advance 2 jest o wiele bardziej zręcznościowe niż symulacyjne, więc nie spodziewajcie się przesadnie wielkich problemów w utrzymaniu samochodu na trasie. Choć oczywiście pewna wprawa jest potrzebna. Najważniejsza sprawa to jeżdżenie powerslide'ami, czyli w kontrolowanych poślizgach, kiedy tylko się da. Z symulacji mamy tylko elementy ustawiania parametrów samochodu przed wyścigami – dostosowanie opon do nawierzchni, ustawianie wysokości zawieszenia, czułości sterowania, siły hamowania i przełożeń skrzyni biegów. Jest to istotny element – nawet nie próbujcie wyjeżdżać w oponach przeznaczonych na suchy asfalt na mokrą i błotnistą trasę. No, tak. Zapominałbym dodać, że często pogoda nie jest najlepsza – pada deszcz lub sypie śnieg. To kolejny czynnik, jaki należy uwzględnić przy ustawianiu samochodu przed wyścigiem. Dla fanów pierwszej części GT Advance zakup tej pozycji będzie czymś naturalnym, ze swej strony doradzę wypróbowanie również innych wyścigów.

Marcellus



GameBoy MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

W porównaniu z V-Rally 3 wypada trochę słabiej, ale trzyma poziom tym bardziej, że „silniczek” został podrasowany.

DŹWIĘK

Nic specjalnego – GBA potrafi więcej, podobnie dźwięki wydobywały z siebie GameBoy Color, to już nie wystarcza.

GRYwalność

Mnóstwo tras, przyjemny i znany z poprzedniczek zręcznościowy klimat oraz fajne samochody.

8.0

COLIN MCRAE RALLY 2.0

Od dawna wyczekiwany Szkot zawitał wreszcie na GBA.



Colin ma zadatki na prawdziwy symulator i tu już trzeba gmerać w ustawieniach samochodu. Nie, naprawdę trzeba. Opiaca się to potem na trasie.

Na całe szczęście bez tradycyjnego kiltu i dud pod pachą, za to w nowym i błyszczącym samochodzie. Gwoli wyjaśnienia: Kilt to ta kraklata spodniczka, a dudy to instrument bardzo często i bardzo błędnie nazywany kobzą. No dobra, już wiemy, na czym stoimy, a raczej gdzie siedzimy... oczywiście za kierownicą samochodu WRC. Colin McRae wyzywa na pojedynek V-Rally 3 i GT Advance 2. Jest sprytny, bo uderza w gusta trochę bardziej wymagających graczy. Colin 2.0 o wiele bardziej niż V-Rally czy GT Advance 2 nastawiony jest na, w miarę możliwości, wierne symulowanie zachowania samochodu na torze. Wychodzi mu to



Samochody w Colinie są rozbijane. Przyjemnie jest popatrzeć na ich zachowanie na zakrętach. Gdyby tak jeszcze można było zmienić rajdówkę w lowridera, jak z teledysków raperów...



I proszę państwa, mamy dynamiczne replawy, ze zmieniającymi się w locie kamerami. Wygląda to bardzo fajnie, aż przyjemnie się ogląda!

nieźle, bo samochodzik rzeczywiście potrafi to i owo – na przykład w ostrym zakręcie potrafi stanąć na dwóch kołach (dachowania nie udało mi się spowodować). A jest tego więcej – bardzo łatwo jest stracić panowanie nad samochodem, nietrudno o poślizgi, a ładowanie po skoku też nie należy do najprostszych (najlepiej ładować prosto, co wcale nie jest łatwe). Tak jak we wszystkich wyścigach najważniejszy jest tryb mistrzostw i to tu spędzimy najwięcej czasu. Nie jest może tak rozbudowany jak w GT Advance 2 – mniej tras i samochodów, ale z całą pewnością dużo trudniejszy – trzeba być prawdziwym mistrzem w panowaniu nad samochodem, aby pokusić się o wygraną. Trasy są skomplikowane i kręte jak makaron. Trzeba naprawdę szybko i precyzyjnie przebiegać palcami po klawiszach i mieć koci refleks. Nawet Nicki Grist, który „opowiada” nam każdy zakręt nie potrafi czasami nadażyć. Jest jeszcze jedno utrudnienie – dodane na siłę – co i raz musimy przejeżdżać przez „ślizgach policjantów”, którzy pojawiają się dosłownie tuż przed nosem, bo wszystko dorysowuje się trochę zbyt blisko. To odrobinkę obniża przyjemność z zabawy. Colin to twardy highlander – nietłatwo go pokonać.

Marcellus



Szwecja. Zimowe opony to podstawa na ośnieżone trasy.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Ubi Soft
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1-2

GRAFIKA

Nieźla, lepsza niż w GT Advance 2, lecz słabsza niż w V-Rally 3. Ale teren mógłby dorysowywać się trochę dalej...

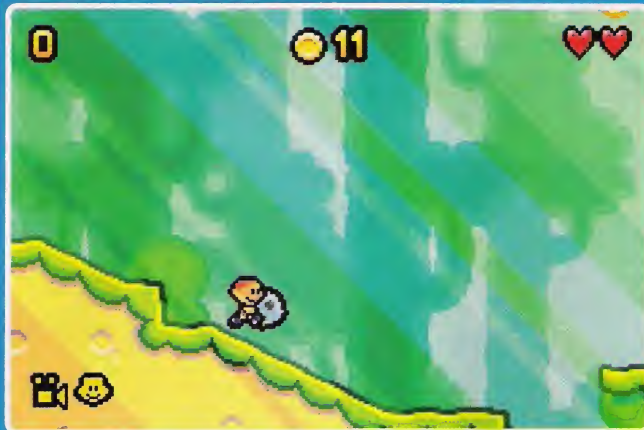
DŹWIĘK

Nicki Grist nawija jak nakrecony, silniki samochodów brzmiały świetnie. Braku muzyki nie czuć.

GRYwalność

Pieknie trudna na innym poziomie niż Novice. Wymagane szybkie i niebyt długie palce oraz przerwy.

7.7



GO! GO! BECKHAM! ADVENTURE ON SOCCER ISLAND

**Jeden z najlepszych piłkarzy świata
w wersji kreskówkowej... Super!**

Nie ma co rozprawiać o zdolnościach piłkarskich pana Davida B. Dość powiedzieć, że jest on jednym z najbogatszych Anglików oraz piłkarzy – to daje pewne wyobrażenie. Ktoś mądry pomyślał sobie, że fajnie byłoby zrobić coś prostego, jak Mario. Platformówkę na przenośną konsolkę. I byt to, mówię to z ręką na sercu, strzał w dziesiątkę. David skurczył się i teraz wygląda dość zabawnie. Jako że jest piłkarzem, nie rozstaje się ze swoją piłką – to przy jej pomocy zbiera wszystkie przedmioty, otwiera drzwi i usuwa sobie z drogi przeszkody. Oczywiście, piłki używa też ofensywnie – do pokonywania wrogów. Jakich wrogów? Ano, takich, którzy napadli na Wyspę Piłki Nożnej i objęli w posiadanie jej większą część. Teraz po całym wyspie porzucane są klejnoty z wyspiarskiego skarbcza, a wokół nich blakają się stugusy złego lorda Woe (po polsku – Lorda Smutka). David oczywiście postanawia przywrócić porządek na wyspie. Historia – historią, ale jak w to się gra? Doskonale. Sterowanie jest intuicyjne, a w dodatku na początku gry obowiązkowo przechodzi się przez trening – potem wszelkie nowości sygnalizowane są klockiem ze znakiem zapytania. Kiedy trafić w niego piłką, pojawia się przydatna informacja o wrogu albo nowym elemencie otoczenia.

Grafika jest cukierkowa do bólu zębów, ale naprawdę urocza. Miło jest od czasu do czasu pograć sobie w ładną, kolorową, bezpretensjonalną grę. Kiedy David skacze, wykonuje elegancki kop nóżką, kiedy pokonają go wrogowie, pada na ziemię, a przez cały czas się uśmiecha. Dźwięki też są raczej niezbyt dorosłe – brzdąkająca w tle dziarska melodia świetnie pasuje do tego, co widzimy na ekraniku.

Nie da rady skończyć tej gry w jeden wieczór – składa się z kilu światów, podzielonych na poziomy – tak samo, jak w Mario. Samo przejście ich to jedna sprawa – ale przejście ich z możliwie wysokim wynikiem to prawdziwe wyzwanie.

Jakość Go! Go! Beckham! Adventure on Soccer Island jest wprost proporcjonalna do długości tytułu. Choć raz licencja z dużym nazwiskiem nie okazała się padaką.

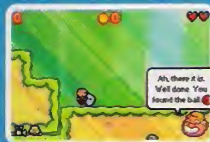
Anek



Łot z wykopem. David jest niezwykle skoczny, a w miarę przechodzenia kolejnych etapów uczy się coraz dalszych skoków.



Tak właśnie wygląda David Beckham w GBAOSI. Nie wiem jak wam, ale mi się wydaje, że całkiem nieźle się prezentuje. Ciekawe tylko, co na to Victoria... Chociaż i ona miała swoją kreskówkową wersję w jednej grze.



Z uwagi na mizerny wzrost naszego piłkarzyka, piłka sięga mu mniej więcej do pasa.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Rage
Gatunek: platformówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Śliczna i kolorowa, wyraźna i przyjemna dla oka. W parze z naprawdę dobrą animacją tworzy idealny tandem.

DŹWIĘK

Trudno określić tę muzykę inaczej niż jako typowo platformówkową – jest słodka, zabawna i skoczna.

GRYwalność

Nawet jeśli mieliście ochotę na rasową piłeczkę, stęskujecie tę grę. Może się okazać, że wciągnie was mocniej.

8.2



FILA DECATHLON

Lubicie bezsensownie tłuc w przyciski?

Gra oferuje nam aż dziesięć dyscyplin sportowych – już wiecie skąd ten tytuł. Jest bieg na 100, 400 i 1500 metrów, skoki w dal i wwyż, pchnięcie kulą, rzut oszczepem i dyskiem... I nagle się okazuje, że z dziesięciu dyscyplin robią się trzy. Bo czym różni się bieg na 100 i 400 metrów? Dystansem. Okay, a teraz najlepsze. Stajemy na linii startu i bach... Trzeba jak najszybciej wciskać A i B na przemian! Musze powiedzieć, że FD ma coś w sobie. Prawie cały się spociłem, próbując jak najszybciej walić po przyciskach, ale mój zawodnik i tak przez większość czasu przegrywał wszystkie zawody. No, po jakichś 10 minutach udało mi się opracować technikę, dzięki której ładowałem na przedostatnim miejscu...

Fila Decathlon szybko jest! Wciąga nas do siebie, bez zbędnych wstępniaków i jeszcze szybciej nudzi się. Zawodnicy są duzi i ładnie animowani. Otoczenie wyszło niegorzej. Jest nawet komentator, który mówi: Na miejsca, gotowi... I tym podobne rzeczy. Co z tego jednak, kiedy gra jest pusta jak sucha studnia. Nie ma w niej nic, ale to nic. Poza tym, przynajmniej się... Bałem się, że jeszcze sobie przyciski popsuje od tego nawalania. FD szybko wyskoczyła z mojego GBA i poszedłem pograć w piłkę na dworze.

Pocket G

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: THQ
Gatunek: sportowa
Liczba graczy: 1-2

GRYwalność

Jeśli zakupicie FD prawdopodobnie rozwalicie w drobny mak przyciski. Szkoda kasy.

3.0



MAYA THE BEE

Maja fruwała tu i tam... I powróciła!

I myślę, że będzie to miłe spotkanie. Maya to nic innego, jak platformówka w czystej postaci. I to jaka! Zaczniemy od tego, że jest niesamowicie pozytywna i bardzo przyjemnie się w nią gra. Jako, że jest to platformówka, zachowuje pewne schematy obowiązujące w tym gatunku. Pszczółka biega, skacze i ląduje na głowach nieprzyjaciół – pszczoł strażników. Przy okazji zbiera kwiatuszki i platy miodu, które odnawiają jej energię. Bardzo fajny jest patent z ukrytymi pomieszczeniami. Otóż możesz koło nich przechodzić nic nie zauważając, ale jeśli bardziej się przyjrzyj, to okaże się, że tam są. Po ukończeniu poziomu będziecie mieli okazję zagrać w minigierki. Nie sposób nie wspomnieć o bardzo miłej dla oka grafice. Wszystko jest utrzymane w stonowanych, pastelowych kolorach. Oczywiście przeważa słodziutki, aż ślika cieknie, kolor żółty. Muzyczka i dźwięki także nie zawodzą, choć z drugiej strony nie wybijają się niczym nadzwyczajnym. Ale czy to źle? Jeszcze nigdy w życiu nie miałem takiej przyjemności ze zbierania kwiatuszków, jak grając w Pszczółkę. Choć jest to pozycja raczej dla młodszych graczy, to chyba nie pozostaje mi nic innego, jak polecenie jej.

Pocket G

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Acclaim
Gatunek: strzelanina
Liczba graczy: 1

GRYwalność

Hłhł, doskonała rozrywka dla spragnionych dobrej platformówki z pozytywnymi wibracjami. Jak ja.

7.0

BROKEN SWORD SHADOW OF THE TEMPLARS

Potrzebna pomoc? Nie ma sprawy. Niestrudzona Pocketienne zaprasza do opisu.

1. KAWIARNIA

Wiele mych wspomnień łączy się z tym miastem. Pamiętam kafejki, zakochane pary... ale także śmierć. Siedziałem wtedy przed kafejką, rozkoszując się piękną pogodą, gdy do środka wszedł starszy mężczyzna z aktówką, a następnie klaun. Niósł ze sobą akordeon, jednak kiedy opuszczał kawiarnię, nie miał już instrumentu. Widać musiał zostawić go w pomieszczeniu. Wkrótce też oddalił się i przestałem zaprzątać sobie tym głowę. Ponownie skoncentrowałem się na urokach tego miejsca, gdy wtem okolicą wstrząsnęła eksplozja. Z kawiarni nie pozostało wiele. Wszędzie wałowały się odłamki szkła, zniszczone meble... czułem jak życie wokół mnie uchodzi... To zdarzenie zmieniło cały mój żywot. Gdy tylko pozbierałem się na tyle, by móc chodzić wszedłem do kafejki, a raczej do tego, co z niej pozostało. Środek prezentował się jeszcze gorzej. Podszedłem do kelnerki.

W rozmowie z nią wybieraj odpowiedzi według własnego uznania. Proponuję jednak wypytać o co się da, by mieć jako takie pojęcie o sytuacji.

Była pełna rezerwy, gdy ze mną rozmawiała, nie wiedziała nawet o wybuchu, który miał miejsce przed chwilą. Podałem jej drinka, zresztą na jej prośbę – może to pomoże jej otrząsnąć się z tego stanu – myślałem. Potem przyszedłem zrujnowane pomieszczenie w poszukiwaniu jakichś dowodów. Znalazłem jedynie nieżywego mężczyznę – tego od aktówki, lecz nie miał przy sobie żadnych dokumentów ani kart kredytowych. Zupełnie jakby nie istniał, najgorsze jednak było to jego martwe spojrzenie... Wyszedłem stamtąd jak najszybciej i podniosłem znajdującą się przy ulicznej lampie gazetę. Jedyne co warto było poczytać, to część artykułu dotyczącego wizyty jakiegoś noblisty. Reszta to tania pogoda za sensacją, choć na dole widniał jeszcze napis: "Salah-eh Dinn, thirteen forty-five." Może to coś ważnego? Zabrałem prasę i udałem się ulicą do góry, jednak gdy tylko zbliżyłem się do pracującego opodal mężczyzny, zatrzymał mnie funkcjonariusz policji. Nie bałem się wycelowanej we mnie broni... lecz ten robotnik, co, widać było jak zładzi. Policjant chciał zadać kilka pytań, więc wróciliśmy do kafejki. Powiedziałem wszystko, co wiedziałem i wkrótce też puszczono mnie wolno. Aby nie przeszkadzać ekspertom, wyszedłem na powietrze. Kręciła się tam jakaś kobieta, robiła zdjęcia. To na pewno reporterka. Nie pomyliłem się, jak się później okazało była to Nicol Collard z „La Liberté”. Zacząłem z nią rozmawiać. Była dobrze poinformowana, wiedziała o starszym mężczyźnie, który przebywał w kawiarni i zadawała konkretne pytania, więc i ja trzymałem się faktów. Spytałem o mężczyznę, o którym już wspomniała. Okazał się to być Plantard - mieli się tu spotkać i porozmawiać. Nie dałem za wygraną i ponownie spytałem o niego, mając nadzieję dowiedzieć się czegoś więcej. Nicol powiedziała, że pracowała nad dwoma niewyjaśnionymi morderstwami: jedno miało miejsce we

Włoszech, a drugie w Japonii. Obydwa były bardzo podejrzone, a Plantard miał podać jej więcej szczegółów. Niestety, nie dowiem się już, jakich. Poinformowałem ją zatem o pojawieniu się klauna i wówczas zauważyłem przenieś na jej twarzy. Nie chciała wyznać dlaczego, więc powtórzyłem pytanie. Oplaciło się, bowiem w zamian za pomoc miała opowiedzieć mi dziwną historię. Dostałem też jej wizytówkę, oczywiście z zastrzeżeniem, że to tylko interesy. Potem odeszła wywołać zdjęcia, a ja udałem się w górę ulicy porozmawiać z robotnikiem. Nie ukrywał, że przestraszył się mojego zatrzymania, ale najbardziej przejął się wycelowanym w moim kierunku pistoletem. Zaproponowałem małą przerwę na lunch i przejrzanie gazety. Podałem mu swoją i czekałem aż skomentuje napis, który odkryłem wcześniej. Okazał się bardzo pomocny: Salah-eh Dinn to koń wyścigowy, legenda, w dodatku szybki jak błyskawica. Gdy tylko mi o tym opowiedział, poprosił, abym popiłował jego miejsca pracy, gdy on tymczasem wykorzysta tę informację i postawi na wyścigach. Obrót gość. Cóż mogłem zrobić? Przyszukałem jego skrynię z narzędziami i znalazłem pręt w kształcie litery T. Zabrałem go i wróciłem pod kafejkę, a ponieważ tu zbadałem już wszystko co tylko się dało, udałem się na drugą stronę ulicy, do zaułka. W koszach na śmieci było pusto, podnosiłem po kolei ich kłapy, gdy nagle usłyszałem głośne prychanie – to był tylko kot, ale nieźle mnie wystraszył. Zauważyłem jednak, że była tam też studzienka. Przesunąłem pokrywę przy pomocy pręta i zszedłem do kanałów - nie bez małych oporów. Zapach był nie do zniesienia.

Aby użyć pręta do otwarcia studzienki, wciśnij przycisk L, ustaw go i naciśnij A.



2. KANAŁY

Gdy tylko znalazłem się na dole zauważyłem czerwoną kulę. Leżała na ziemi niedaleko zakrętu. Podniosłem ją i okazała się być nosem klauna! Wiedziałem, że znalazłem dobry trop, podążyłem więc w głąb kanałów. Za kolejnym zaułkiem znalazłem jeszcze wytłuszczoną chusteczkę, a na ostrych drutach kawałek kolorowego materiału. Potem wspiąłem się po drabinie na górę. Niestety, nie pozostałem niezauważony. Facet w czerwonym kubraku zażądał wyjaśnień na temat tego, dlaczego jestem w kanałach. Nie wierzył, że jestem turystą poszukującym terrorystów, więc podałem mu wizytówkę Inspektora Rosso. O razu poprawił mi się humor i chętniej odpowiadał na moje pytania. To było chytre zagranie. Pokazałem mu zatem kawałek materiału, który znalazłem w kanale. Nie miał wątpliwości, to część marynarki, którą znalazł niedawno. Zacząłem więc o nią wypytywać. Niestety mężczyzna odesłał ją do naprawy, była bowiem rozzerwana, ale w środku miała wypisane imię i numer telefonu krawca. Mój rozmówca na szczęście miał dobrą pamięć i bez zająknięcia wyrecytował go: Todryk, 74980859. Gdy tylko zebrałem te informacje, podziękowałem mu za współpracę, a on delikatnie wyprosił mnie ze swojego dziedzińca. Wróciłem do miejsca, z którego „pożytyłem” pręt,

szybko udałem się w prawo i na posterunek policji.

Na mapie Paryża to niższa żółta kropka.



3. POSTERUNEK POLICJI

Stwierdziłem, że już czas podzielić się informacjami z Nicol. Podszedłem do telefonów przy górnej ścianie i odbyłem z nią krótką rozmowę. Kobieta była pod niebiałym wrażeniem moich dokonań. Poprosiła o spotkanie w jej mieszkaniu i podała mi adres: 360 Rue Jarry.

Na mapie to środkowa żółta kropka.

4. RUE JARRY

Zanim odnalazłem odpowiednią klatkę, postanowiłem zagadać kwiaciarkę. Chciałem kupić kwiaty dla Nicol, lecz jak się okazało, żadne nie były odpowiednie. Zapytałem zatem, czy zna Nicol. Okazało się, że owszem i to nawet bardzo dobrze. Dała mi także poradę, jak otworzyć drzwi do budynku. Wykorzystując nową wiedzę wszedłem do środka. Reporterka już czekała. Usiedliśmy przy stole i pokazałem jej, co udało mi się odnaleźć. Co prawda nie doceniła mych starań tak, jak wypadałoby, ale zatrzymała me dla siebie. Bez kwękania podałem jej czerwony nos klauna. Okazała się być bardziej sprostęgawcza ode mnie, wykryła bowiem w środku napis - był to adres sklepu, z którego pochodziła ta rzecz. Trzeba będzie to później sprawdzić: La risse du monde. W nadziei, że ponownie posunie nasze śledztwo o krok do przodu, wręczyłem jej kawałek materiału. Tym razem jednak niczego nie znalazła. Pokazała mi za to zdjęcie faceta ze szramą na policzku w kształcie podkowy, ona upierała się, że księżyc. Ach te kobiety... Miał podobne wdziaki jak znaleziony materiał, więc mógł być naszym podejrzanym. Tyle mi wystarczyło, zabrałem foto i wyszedłem odpowiedź wspomniany sklep.

5. LA RISSE DU MONDE

Sklep zrobił na mnie duże wrażenie. Wszędzie stały kolorowe figurki i różnorodne kostiumy – zupełnie inny świat. Podszedłem do sprzedawcy by zadać kilka pytań. Był zdziwiony, że nie przyszedłem wypożyczyć przebrania, lecz gdy pokazałem mu brudną chustkę, bez wahania powiedział co się na niej znajduje. Ta farba do twarzy, taka jakiej używa się w teatrze. Pomyślałem wówczas, że czas już pokazać zdjęcie podejrzanego. Reakcja była natychmiastowa, oto bowiem był człowiek, który odwiedził sklep tego ranka i wziął dwa kostiumy: Bozo klauna i Seamusa chochlika. Jakby tego było mało, sklepikarz podał mi jeszcze imię podejrzanego: Khan. Bardzo owocne spotkanie! Nie miałem wątpliwości, że zbliżam się już do rozwiązania zagadki. Podziękowałem za pomoc i nieopatrznie podałem mu rękę. Czy lubicie elektrowstrząsy? Ja nie, więc nie byłem zadowolony z dowcipu sprzedawcy, który ukrył w dłoni mały przewodnik prądu. W ramach przeprosin dostałem taką zabawkę na własność, wraz z poradą, by ją wylączyć gdy idę śkać. Mądrała. Opuściłem sklep w niesmaku i udałem się na policję.

6. POSTERUNEK POLICJI

Tym razem zadzwoniłem do Todryka. Gdy powiedziałem, że nie jestem z policji od razu zrobił się bardziej rozmowny. Nie tracąc mego czasu zapytałem od razu o Khana. I tym razem mi się poszczęściło. Pamiętał go dokładnie, bo dostarczał mu marynarkę do hotelu, a dokładnie do Hotelu Ubu. Nie przypominał sobie numeru pokoju, ale to nie miało już dla mnie znaczenia, bowiem wskazał jego dokładną lokalizację: na piętrze, drugie drzwi po prawej. Udałem się zatem do wspomnianego hotelu.

7. HOTEL UBU

Gdy tylko wszedłem do budynku, dobiegły mnie dźwięki pianina. Jakaś starsza pani grała na tym instrumentcie. Postanowiłem ją



wypytac o Khana, lecz wcześniej wszedłem na górę, żeby się rozejrzeć po okolicy. Wszystkie pokoje były pozamykane, lecz zlokalizowałem przynajmniej numer apartamentu Khana: drugi po prawej to 22. Po skończonym rekonesansie przyszedł czas na wypytanie mieszkańców o podejrzanego. Zacząłem od wspomnianej pianistki – wyglądała na stałą bywalczynię hotelu. Chciałem zdobyć jej sympatię i zaufanie, wypytywałem zatem na początku o jej życie, gdy jednak nie miała już nic do powiedzenia na swój temat, pokazałem jej zdjęcie Khana. Niestety dla niej zidentyfikowała go jako swego ukochanego Moerlina! A więc zmienił nazwisko. Sprytny gość! Teraz umocniłem się w przekonaniu, że jestem na dobrym tropie. Skoro wiedziałem już, że mój przeciwnik zamieszkuje ten hotel, nie pozostało mi nic innego, jak dostać się do jego pokoju. Uznałem, że klucze wiszące w rogu recepcji mogą być pomocne. Spróbowałem je zabrać, lecz recepcjonista miał oczy wokół głowy i zdążył mnie zobaczyć. Cóż, przynajmniej niech dowiem się, do którego pokoju są przypisane, więc wdałem się w rozmowę na ich temat z recepcjonistą. Okazało się, że otwierają pokój 21, apartament obok pomieszczenia Khana! Musiałem tam wejść, ale gdy zdecydowałem się wynająć pokój, okazało się, że jest już zarezerwowany. Co za nieszczeście. Cóż, może Lady Piermont (staruszka) coś pomoże. Postanowiłem z nią porozmawiać, w nadziei, że zgodzi się odciągnąć uwagę recepcjonisty od kluczy, a wtedy ja mógłbym je na chwilę pożyczyć. Oczywiście zanim się zgodziła należało jej opowiedzieć o Khanie. Biedaczka, nie spodziewała się zakochać w mordercy! Ponowiłem zatem zapytanie o klucze i gotowe, zagadła recepcjonistę i mogłem je podwędzić. Teraz szybko wbiegłem na górę i wszedłem do pokoju 21.

Wciśnij „L” i ustaw przy pomocy kierunków klucz do drzwi. Wciśnij „A” i wejdź do środka.

Pomieszczenie nie było duże. Nawet go nie przeszukałem. Skierowałem się od razu do okna i zamierzałem przedostać się po gzymsie do pokoju obok. Było dość wysoko, ale nie mogłem pozwolić sobie na strach. Gdy znalazłem się u Khana, przejrzałem pomieszczenie. Było puste, otworzyłem więc drzwi wejściowe z zamiarem opuszczenia pokoju, lecz niestety za nimi stał we własnej osobie KHAN! W panice schowałem się do szafy. Wyobraźcie sobie jednak moje przerażenie, gdy morderca otworzył ją, a chwilę później ulgę, gdy mnie nie znalazł. Glupi ma zawsze szczęście. Czasem jednak naprawdę wielkie, bo oto, gdy Khan wyszedł, odkryłem w pokoju pozostawione przez niego spodnie. Znalazłem w nich pudełko po zapalnicach i dokument: Thomas Moerlin, Gruber Electronics Corporation. Następnie wyszliśmy z szafy z pomieszczenia i zszedłem na dół wypytac Lady Piermont o więcej szczegółów na temat mordercy. Wspomniła coś o sejfie i schowanych tam przez niego dokumentach, więc postanowiłem im się przyjrzeć. Recepcjonista znowu nie chciał współpracować i nie wyjął rzeczy z sejfów, nawet gdy pokazałem mu dokument Moerlina. Znowu udałem się po pomoc do Lady. Nagabywałem ją na temat dokumentu Moerlina, aż pomogła mi wydostać rzeczy ze skrytki. Trzeba przyznać, że twarda z niej babka z klasą! A przy okazji bardzo pomocna. Nie musiała dwa razy prosić o wydanie papierów Khana. Muszę przyznać, że byłem pod wrażeniem. Zaczęła mnie jednak martwić obecność dwóch podejrzanych typków przed hotelem. Nie chciałem ryzykować utraty papierów mordercy, więc wszedłem na piętro i ponownie do pokoju 21, by znowu skorzystać z okna. Tym razem jednak chciałem przez nie wyrzucić wspomniany zwiłek papierów. Spadły do zaulka, więc mogłem spokojnie opuścić hotel, a potem szybko po nim wrócić. Uliczkę znalazłem na lewo od hotelu i na szczęście papiery wciąż tam leżały. Teraz odetchnąłem z ulgą. To był dobry moment, żeby udać się do Nico i podzielić informacjami.



8. RUE JARRY

Pokazałem jej manuskrypt. Od razu rozpoznała o co w nim chodzi. Dużo wiedziała o Templariuszach i ich losie, najważniejsze jednak było to, że skarby, które po sobie zostawili, nie zostały odnalezione, a ten manuskrypt mógł być kluczem do nich. Warto zatem było dla niego zabić. Poprosiłem, by Nico znowu go obejrzała. Radziła sobie świetnie, lecz przecież nie była fachowcem. Ostatecznie ustaliliśmy, że trzeba udać się z nim do kogoś, kto zna się na odczytywaniu takich papierów. Poleciła Andre Lobineau – znajomemu, który pracuje w muzeum Crune. Tam też po chwili się udałem.

To żółta kropka najbardziej po prawej.

9. CRUNE MUSEUM

W środku naprzeciw wejścia znalazłem pierwszą gablotę, a w niej statyw – zupełnie taki sam jak na manuskrypcie! Napis głosił, iż został odnaleziony w zachodniej Irlandii w wiosce Lochmarne. Musiałem powiedzieć o tym Nicol, więc szybko do niej wróciłem. Opowiedziałem o odkryciu, a ona w zamian podzieliła się informacjami o profesorze Nigelu Peagramie – poszukiwaczu skarbu, którego znajduje w Lochmarne. Nie pozostało mi nic innego jak odwiedzić Irlandię. Cóż, przecież i tak przyjechalibyśmy tu z zamiarem zwiedzania nowych krajin.

Na mapie kieruj się w lewy górny róg, do żółtej strzałki. Przeniesiesz się dzięki niej na mapę Europy, gdzie wybierzesz żółtą kropkę na samej górze – to Irlandia.



10. LOCHMARNE

Ostatecznie wyglądałem w Irlandii. Znalazłem się przed barem, więc postanowiłem wypytac ludzi o wykopaliska profesora Peagrama. Najpierw zaczęli chłopca przed barem. Był dość nieokrzesany, ale gdy przedstawiłem się, można było coś z niego wyciągnąć. Nazywał się Liam Maguire, a na temat zamku, powiedział mi tylko tyle, że nie da się do niego wejść. Cóż, wszedłem zatem do baru – tam na pewno znajdę więcej informacji. Zacząłem rozmowę z koleśkiem najbliżej wejścia. Opowiedział mi smutną historię o tym, jak kiedyś bawili się w zamek i jeden z jego towarzyszy spadł z muru i zabił się. Sean Fitzgerald – bo tak się nazywał, był jednak czymś jeszcze podenerwowany. Pomyślałem, że będę musiał pomóc go później. Następnie zająłem się mężczyzną siedzącym przy barze, pod samym oknem. Był to O'Brian i miał zdecydowanie więcej do powiedzenia. Jak zwykle zacząłem od pytania o zamek, potem zagłębiałem się w temat i od trójnogu przeszedłem do informacji o profesorze Peagramie i o klejnocie. A gdy spytał, czy jestem reporterem, oczywiście zaprzeczyłem. Wróciłem do rozmowy z Fitzgeraldem. Teraz wiedziałem, o co pytać. Zacząłem od profesora, ale tylko zapytał, czy to przypadkiem nie archeolog, zaprzeczył również gdy spytałem, czy pracował z nim przy wykopaliskach. Nie był zbyt rozmowny, dlatego postanowiłem dać mu jeszcze trochę czasu. Zająłem się za to facetem obok O'Briana – Doylem, siedział przy barze ubrany w jasnoniebieską koszulę. Jego też wypytałem o zamek, jednak nie wiedział za dużo. Spróbowałem podejść go od drugiej strony i wspomnieć o profesorze Peagramie, potem o wykopaliskach, aż zdecydowałem się zapytać o Fitzgeralda. Byłem ciekaw, czy mówi prawdę. Oczywiście musiałem rozwiązać Doyle'owi język, więc kupiłem mu piwo. Potem miałem już pewność, że Sean kłamał, bowiem Doyle widział go przy wykopaliskach. Pomyślałem jednak, że dobrze byłoby potwierdzić tę informację w innych, więc opuściliśmy bar i podpytaliśmy Maguire'a. Chłopcy lubią wtykać nosy w różne sprawy, więc był dobrym obiektem. Strzał w dziesiątkę! Potwierdził, że Fitzgerald był jedynym mieszkańcem, który pracował z Peagramem. Przyszedł zatem czas żeby go przycisnąć i dowiedzieć się dlaczego kłamał. Maglowałem go o wykopaliska i profesora, aż dowiedziałem się o paczce i tajemniczym jegomościu nazwiskiem Marquet. Sean jednak nie wytrzymał presji i uciekł z baru, wprost w ramiona śmierci. W chwilę po jego wyjściu pojawił się Maguire oznajmiając, że Fitzgerald został przejechany przez czerwony sportowy samochód. Zanim jednak wybiegłem z lokalu, żeby dowiedzieć się czegoś więcej, zabrałem zielony ręcznik z napisem Beer, który znalazłem na barze. Chłopak na zewnątrz opowiedział wszystko bardzo dokładnie, dlatego postanowiłem zbadać miejsce tego tragicznego zdarzenia. Zauważyłem wtedy, że po lewej stronie drzwi, tuż nad ziemią odpadł kawałek plastiku, odkrywając przełącznik. Oczywiście musiałem z niego skorzystać, choć nie wiedziałem do czego służy. Skoro tylko go użyłem, ruszyłem dalej, nie miałem bowiem nic więcej do roboty w tym miejscu. Udałem się na ścieżkę po prawej, gdzie spotkałem farmera, którego naturalnie spytałem o sportowe auto, a następnie o Fitz'ego. Dowiedziałem się o jego pokrewieństwie z Seanem i z niemałym trudem przekonałem go do wszczęcia poszukiwań. Zaoferowałem popilnowanie stosu siana podczas jego rotopienia, a prośbę, by nikomu nie pozwolił się na niego wspiąć – jak propozycję zrobienia tego. Oczywiście wlałem na górę, lecz okazała się zbyt niska, by móc przedostać się na drugą stronę muru. I wtedy przypomniałem sobie o metalowym pręcie, który znalazłem w

Paryżu. Użyłem go jako jeszcze jednego stopnia, który pozwolił mi przejść na drugą stronę. Tak znalazłem się w zamku. W towarzystwie kozy. Oczywiście, jak na to zwierzę przystało, blokowała zejście na dół. By powstrzymać ją od bodzenia, swoją drogą dość bolesnego, musiałem przesunąć żerdkę po lewej i dopiero wówczas droga na niższy poziom stała otworem. Pomieszczenie było małe. Niewiele tam znalazłem. Najpierw zabrałem ze stołu w rogu salę gips, by następnie zająć się figurką przy schodach. Była ciężka, za ciężka by ją udźwignąć, więc tylko przewróciła się na piasek. Gdy ją podniosłem, zaobserwowałem dziury w piasku, jakie pozostawiła. To dziwne, pasowały idealnie do rozmiarów palców. Wysypałem zatem na nie gips. Na razie więcej zrobić nie mogłem, więc wróciłem na górę i z powrotem do baru. Chciałem wynieść piwo i wylać je na gips, jednak barman nie mógł mnie poratować szklanką, bo oto, jak na złość, popuściła się pompa. Przypomniałem sobie jednakże o plastikowej karcie elektryka, której nie omieszkalem pokazać. Wzbudziłem zainteresowanie barmana, jednak najpierw chciał zobaczyć czy poradzę sobie ze zmywarką. Wszedłem zatem za bar, by pokazać co potrafię i wtedy zauważyłem, że facet po prawej miał kawałek przewodu. Zagałem zatem rozmowę w nadziei, że mi go da, jednak zrobił dokładnie odwrotnie. Skoro tak, gdy tylko nie patrzył, zabrałem mu go i przytrzymałem do kabla zmywarki. Zadziałało! Trochę to było niebezpieczne, ale bardzo chciałem zejść do piwnicy. Znalazłem tam tylko przełącznik. Przetworzyłem go – usłyszałem wyłącznie szcęk metalu i nic poza tym się nie stało. Wszedłem zatem na zewnątrz baru. Obok wejścia była kłapa, chyba dala się ją otworzyć. Spróbowałem i udało się. Ale wtedy zamareł w bezruchu. Pojawił się bowiem mężczyzna... to był KHAN!! Wypytywał o wypadek Fitz'ego, bardziej jednak interesowało go to, czy czegoś tu nie znalazłem. Oczywiście, siłą się, aby wydobyć z siebie jakiś dźwięk, odpowiadałem, że nie. Zresztą, zgodnie z prawdą. Gdy odszedł, wróciłem szybko do piwnicy i ku mojemu zdumieniu odkryłem migoczący, niebieski klejnot! A więc tego szukał morderca! Zabrałem go i wtedy pojawił się Maguire. Chciał sprzedać znalazisko, lecz udało mi się wyperswadować mu to z głowy. Kosztowało mnie to na szczęście tylko paczkę chipsów. Intensywnie myślałem, jak zdobyć trochę płynu do gipsu i wtedy skojarzyłem, że mam przecież ręcznik, a tu jest zlew. Puściłem wodę i zmoczyłem go w nim. Nie miałem wiele czasu, sechł bardzo szybko, więc i ja musiałem dostać się do zamku sprintem. Wybiegłem z baru i pognałem na siano i za mur. Wykręciłem trochę wody na gips, by utwalić powstałe w płasku dziury, potem podniosłem je i umieściłem z lewej strony wrót. Pasowały idealnie, więc pojawiło się przejście. Było tam ciemno, ale zabrałem z piwnicy latarkę. Odkryłem jednak jedynie napis: Montfaucon. Postanowiłem się przespacerować i dotrzeć szybko do Nico, by porozmawiać o nowych faktach, w tym i o zaginięciu profesora Peagrama. Wróciłem do Paryża.

11. RUE JARRY

Przekazałem Nicol nowe informacje i udałem się na nowe poszukiwania. Zacząłem od posterunku policji.

12. POSTERUNEK POLICJI

Przyszedłem tu, żeby dowiedzieć się czegoś o Marquecie. Posterunkowy Moue wiedział o nim kilka rzeczy, między innymi to, że nazywał go Kretem z Montmartre i że obecnie znajduje się w Hagenmeyer Clinic. Nie czekając długo, tam właśnie się udałem.

13. HAGENMEYER CLINIC

Gdy wszedłem do szpitala, pomyślałem najpierw, że to ogród botaniczny – tyle tam było roślin. Podeszedłem do recepcjonistki i pokazałem dokument Moerlina. To był strzał w dziesiątkę, okazało się bowiem, że Marquet pytał o niego. Elsa była bardzo uczynna i poinformowała, gdzie znajduje się pacjent i pod czyją jest opieką. Wypytałem zatem o siostrę Grendel, by wiedzieć, z kim mam mieć do czynienia. Na pewno można było o niej powiedzieć co najmniej tyle, że była bardzo zdyscyplinowana. Z instrukcji Elsy wynikało, iż mam udać się najpierw lewym korytarzem. Tak też zrobiłem. Na swej drodze spotkałem człowieka polerującego podłogę, stał naprzeciw drzwi z lekarskimi fartuchami. Naturalnie nie pozwolił mi wejść do środka, więc wymyśliłem na niego sposób: wyłączyłem wtyczkę w lewym korytarzu, tę od jego maszyny i czekałem aż pracownik zniknie za rogiem. Następnie szybko schwyliłem kitel i poszedłem korytarzem w lewo. Dostałem się tak na salę chorych J-2, czyli tam, gdzie chciałem. Siostra wzięła mnie za prawdziwego lekarza i już myślałem, że udało mi się wszystkich przechrztyć, kiedy ten męczący pacjent Eric rozsztyrował mnie. Wróciłem zatem do głównego holu i zagadnąłem niecierpliwionego faceta z wąsami. Wziął mnie za świeżego lekarza i kazał oprowadzić swego bratanka po szpitalu. Postanowiłem go wykorzystać i wróciłem do upartego Erica. Dalem studentowi aparat do mierzenia ciśnienia i wysłałem do pacjenta. Mogłem już swobodnie przejść dalej. Spróbowałem dostać się do pomieszczenia, którego strzegł strażnik, ale nie pozwolił mi wejść i dopiero po krótkiej pogawędce otrzymałem pozwolenie. W środku leżał Marquet. Nie wyglądał najlepiej, więc postanowiłem od razu przejść do rzeczy. Spytałem o klejnot i o to, co mam dalej z nim zrobić. Po chwili jednak wszedł inny doktor, któremu nie spodobała się moja obecność, więc szybko się ulotniłem. Stojąc jednak przed drzwiami usłyszałem, że



nie ma takiego lekarza!! Nie czekając ani chwili postanowiłem wdrzeć się z powrotem do sali, ale drzwi były zamknięte. Dopiero z pomocą strażnika udało mi się dostać do Marqueta, lecz było już za późno. Leżał już martwy, a fałszywy doktor zbiegł przez okno. Musiałem o wszystkim opowiedzieć Nicol, więc tam też się udałem.

14. RUE JARRY

Poopowiadałem jej tylko trochę. W ostatniej chwili zdecydowałem się zatrzymać jeszcze część historii dla siebie, więc opuściłem jej mieszkanie i skierowałem się do muzeum w poszukiwaniu rozwiązania tej zagadki.



15. CRUNE MUSEUM

Gdy tylko znalazłem się w środku, zagadnął mnie strażnik – była już pora zamykania, lecz miałem jeszcze kilka chwil na pooglądanie wystaw. Nie tracąc czasu, podszedłem do mężczyzny przy gablocie i zapytałem, czy nie nazywa się Andre Lobineau. Potrzebowałem jego pomocy, gdyż koniecznie chciałem się dowiedzieć czegoś o napisie, który odkryłem w zamku. Wypytałem o niego: Montfaucon okazało się być miejscem egzekucji, czarną świątynią śmierci. Brrr. Gdy Andre nie miał już więcej do dodania na ten temat, zostawiłem go w spokoju. Postanowiłem za to ukryć się w muzeum i poznać je po godzinach otwarcia – może znalazłbym coś ciekawego. Otworzyłem więc okno przy pomocy dźwigni po lewej i podszedłem do sarkofagu po prawej. Gdy tylko strażnik zbliżył się do okna, by zająć się jego zamykaniem, wślizgnąłem się do środka trumny. Zawsze chciałem zobaczyć jak to jest być mumią... Nie udało mi się wcielić planu w życie za pierwszym razem, ale próbowałem, aż osiągnąłem sukces. Chwilę potem usłyszałem, jak ochroniarz wypraszał gości z muzeum. I już chciałem opuścić ciekawą kryjówkę, gdy wiem, kiedy światła były już pogaszone, do środka weszło dwóch podejrzanych mężczyzn. To był Flap i jego kompan! I do tego chcieli ukraść trójnóg! Gdy tylko to zobaczyłem schowałem się za totem.

Schowaj się za totemem (wysoki słup z rzeźbieniem, po prawej) jak tylko będziesz mógł się ruszać – zagwarantujesz sobie tak możliwość dalszego grania w BS'a.

Pomyślałem, że to jest jedyne bezpieczne miejsce. I niewiele się pomyliłem, bo skoro tylko mnie usłyszeli, popchnęli na nich ten posąg... wtedy spadała na mnie ryba i obudziłem się dopiero w apartamencie Nicol.

16. RUE JARRY

Opowiedziałem jej co pamiętałem, smucąc się jednocześnie, że trójnóg wpadł w ręce tych złych, kiedy Nicol postawiła go przede mną. A więc to ona była przebrana jak pantera i zeszła po linie! Szkoda tylko, że nie wtajemniczyła mnie w swoje plany, mogłem przecież tam zginać! Obrażony, opuściłem jej apartament i udałem się do Montfaucon.

17. MONTFAUCON SQUARE:

Najpierw na placu zainteresowałem się kłaunem – udałem zaintrygowanie żonglowaniem piłeczkami. Męczyłem go o to, aż się zdenerwował i dał próbować. Myślałem, że każdy głupi sobie z tym poradzi, lecz niestety zrobiłem z siebie tylko blazna. Odszedłem skruszony. Skierowałem się zatem do funkcjonariusza policji i pokazałem mu czerwony nos kłauna – może on coś poradzi. Oczywiście pomyślał od razu, że nim jestem, choć nie pasowało mu moje wdzianko. Na pewno wprowadził go w błąd mój pokaz żonglowania w moim wykonaniu. Po wysłuchaniu jego opinii postanowiłem zdobyć publiczność, w związku z czym wykorzystałem wspomniany kłaun nos i udałem się ponownie do przebrania. Znowu pozwili mi spróbować, lecz tym razem ów brak umiejętności w tym kierunku zadziałał na moją korzyść. Widownia piała z zachwytem, a pokonany kłaun usunął się z pola walki. Wkrótce też zniknął policjant, a ja wreszcie mogłem zrobić to, po co tu na prawdę przyszedłem: wejść do podziemi. Użyłem w tym celu metalowego pręta i podważałem włącz. Katakumby wyglądały imponująco. Od razu miałem uwagę przykuły drzwi na prawej ścianie. Archeologom nie spodobało się to, co zrobiłem, ale zwyciężając rozbiłem je prętem i odkryłem w nich jakiś mechanizm. Oczywiście użyłem go, lecz wrota odsunęły się tylko troszeczkę – nie dałem rady się przesłizgnąć na drugą stronę. Musiałem zatem wymyślić coś, co zlikwidowałoby barierę i wtedy

sposrzedłem wędkę na łodzi. Wszedłem na nią i opuściłem na ląd całą długość liny, wtedy złapałem ją i przyczepiłem do drzwi. Na szczęście maszyna była wystarczająco mocna, by skruszyć drzwi. Mogłem teraz przejść. Po drugiej stronie czekało wejście do jaskini, lecz nim to zrobiłem, zajrzałem przez wyrwę w ścianie... i oto ukazało się moim oczom sekretne spotkanie! Widziałem tam ludzi, którzy dopuścili się strasznych zbrodni w imię przyszłej władzy, jaką miał dostarczyć im „Broken Sword”, czyli miecz Baphometa. To byli Templariusze! Wśród nich znalazł się także tajemniczy doktor, który uśmiercił Marquetę, pozostałych nie rozpoznałem. Jedno stało się jednak dla mnie pewne – morderca, który uśmiercił Plantarda, miał ich powstrzymać przed znalezieniem Broken Swords, zaś sam Plantard należał do tego podejrzanego zgromadzenia. Musiałem także zadbać o to, by manuskrypt, który okazał się także mapą do miecza, nie wpadł w ich ręce, a przeciwnicy byli już na jego tropie! Wstrząśnięty tym odkryciem, gdy tylko opuścił grotę, zszedłem po schodach i przyjrzałem się kręgowi. Następnie postawiłem trójnóg na słupie, a na jego szczycie położyłem klejnot. Wówczas rozświetliła się wskazówka: MARIB. Pojawił się tylko jeden problem: nie wiedziałem co to znaczy. Jedyne ratunkiem była Nicol.

18. RUE JARRY

Opowiedziałem jej całe zdarzenie, łącznie z zagadkową wskazówką. Nie miałem wielkich nadziei, że odkryjemy jej znaczenie, lecz i tym razem reporterka zaskoczyła mnie. Marib to miasteczko w Syrii – powiedziała. Nie pozostało mi inne wyjście, jak tylko tam właśnie się udać. Nie mogłem pozwolić, by neo – Templariusze zwyciężyli!

Opuść mapę Paryża, a gdy trafisz na mapę Europy, udaj się do żółtej kropki na samym dole.



19. MARIB

Miasteczko było bardzo egzotyczne. Wszędzie stały kolorowe stragany i kręcił się tubylcy. Najpierw udałem się po schodach z prawej na górę, gdzie swój kram miał sprzedawca dywanów. Od razu rzucił mi się w oczy ten czerwony dywan... już gdzieś widziałem podobny wzór – myślałem. I wtedy zerknąłem na pudełko zapalek, które znalazłem wcześniej w kieszeni spodni Khana. Nie namyślając się długo, pokazałem je handlarzowi i jakże wielkie było moje zdumienie, gdy odsłonił schody, które skrywały się za wspomnianym dywanem, a prowadziły do klubu Alamut. A więc był to tajny znak! Na górę przywitał mnie barman, takśowykarz oraz przewodnik w jednej osobie i zaoferował swoje usługi. Ponieważ jeszcze nie zamierzałem opuszczać tego miejsca, grzecznie podziękowałem. Zacząłem wówczas rozglądać się po gmieszczynie. Znalazłem tylko jedne drzwi, które zdecydowałem się użyć – a była to toaleta. Niesłety okazało się, że do środka nie można się dostać. Pewnie powód widniał na kartce, lecz nie znając arabskiego, niewiele się z nią dowiedziałem. Zapytałem zatem o nią Ultara, koleś przy barze. Ech, i okazało się iż powód był banalny: skradziono nowiutką szcztotkę do kibla i dopóki nie zostanie odnaleziona, toaleta będzie nieczynna. Swoją drogą, to bardzo ciekawy sposób na walkę z przestępczością. W każdym razie ciągnąłem rozmowę z Ultarem i pokazałem mu zdjęcie Khana. Rozpoznał go natychmiast, powiedział też czego tu szukał i wtedy ugięły się pode mną kolana: KHAN ZNA MOJE NAZWISKO!!! Wypytywałem właśnie o mnie, wiedział kim jestem! Ale oprócz mnie zbierał także informacje o Klausnerze, który, jak wynikało z doniesień rozmówcy, wybrał się na Bull's Head Hill. Postanowiłem dowiedzieć się więcej o tym miejscu. Ultar zaproponował nawet, że mnie tam zawiezie, na co naturalnie się zgodziłem, jednak zażądał 50\$, których nie miałem. Pożegnałem się zatem z transportem i opuściłem klub. Lecz gdy tylko zszedłem ze schodów, zauważyłem, że sprzedawca kebabów używa szcztotki do kibla! Wzdrygnąłem się na samą myśl o tym. Zagadnąłem go, a ponieważ nie znalazłem wspólnego języka, postanowiłem wypytać o niego innych. Zacząłem od chłopca przy straganie po lewej. Nazywał się Nejo i znał Arto – koleśa od kebabów na tyle, by wiedzieć, że się z nim nie dogadam. Musiałem zatem wykorzystać tego malolata, by pomógł mi zdobyć szcztotkę. Ponownie spytałem o Arto i przeszedłem do sedna sprawy. Jak na Araba przystało, miał naturę handlarza i nie chciał słyszeć o bezinteresownej pomocy, więc zaproponowałem mu czerwoną piłkę, którą jeszcze niedawno żonglowałem na placu. Wziął? Oczywiście! Ja też byłem zdziwiony, lecz okazało się, że w przyszłości chciał mieć wielką kolekcję kolorowych piłek. Myślałem, że się ze mnie nabija, jednak

zgodził się pomóc i nauczył mnie jednego zdania, dzięki któremu miałem zdobyć szcztotkę: „Il 'a' k' kalb”. Nie znalazłem kompletnie jej znaczenia, lecz postanowiłem spróbować. Takich jednak rezultatów zupełnie się nie spodziewałem! Arto zaczął się krzywić, chwilę potem powiedział, że mnie zabije i wówczas zaczął mnie gonić z nożem! Przerazająca historia, na moje szczęście z pomyślnym zakończeniem. Zgubiłem go za schodami i gdy tylko ochłonąłem wróciłem do Nejo, by powiedzieć co o nim myślę. Chłopak okazał się jednak bardzo chytry. Opowiedział, że taki miał plan zdobycia szcztotki, mnie zaś wykorzystał do odwrócenia uwagi Arto. Nigdy nie myślałem, że będę się tak poświęcał dla szcztotki do kibla! To nie pozostało mi nic innego, jak tylko wrócić do klubu i zwrócić zgubę. Oddałem ją koleśowi za barem, a moją nagrodą były klucze do toalety. Skorzystałem z nich i otworzyłem ubikację. Zabrałem stamtąd papierowe ręczniki, które dostałem dopiero po otwarciu pojemnika kluczem, oraz łańcuch od spłuczki, który urwałem przypadkiem. Uznałem, że te elementy mogą się przydać w przyszłości, więc schowałem je i szybko opuściłem lokal. Wróciłem do Nejo. Poglaskałem kota, lecz ten zerwał się i uciekł na półkę, a wtedy ja nacisnąłem dzwonek. Pojawił się mężczyzna, piłka uderzyła w kota, a ten zawał, zwalając jednocześnie statuetkę, której nie omieszkaliśmy zabrać. Wyglądała bardzo kiepsko i do tego nie miała rąk... ale zaraz, przypomniałem sobie o umazanej farbie do twarzy chustce, którą znalazłem w kanałach. Gdyby tak spróbować wetrzeć w figurkę resztki malowidła, mogłaby wyglądać dużo lepiej!

By wymalować statuetkę ustaw ją na górze, a pod nią chusteczkę. Wciśnij A i gotowe.

Postanowiłem ją sprzedać, a ktoś nadaje się lepiej niż turysta? Akurat po placu kręcił się taki jeden z wielkim brzuchem. Zagadnąłem go i kupił ode mnie posążek za 50\$. Akurat tyle ile potrzebowałem! Szybko potem wróciłem do klubu i zapłaciłem za kurs Ultarowi. Potwierdziłem, że umowa stoi i wyszedłem za nim na zewnątrz. Jego wóz stał w zaułku i był ciężarówką. Wypytałem nia, a gdy powiedział mi o usterek, bo przecież nie mogłem się spodziewać, że będę jeżdżał sprawnym pojazdem – oddałem mu ręcznik. I pomogło, wkrótce byliśmy w drodze.



20. BULL'S HEAD HILL

Niebawem znalazłem się na miejscu. Ultar wysadził mnie przy samotnym drzewie i odjechał. Z nudów zerwałem suchą już gałązkę i rozejrzałem się po okolicy. Znalazłem tylko małą przepaść i wtedy wpadłem na genialny pomysł: połączę ręcznik z patykami i wetknę go w wyrwę. W ten sposób mogłbym ześlizgnąć się na dół! Zjechałem po ręczniku i znalazłem się na półce niżej. Nie było stąd wyjścia, więc pomyślałem, że starania poszły na marne, lecz okazało się iż niezupełnie, bowiem na ścianie w jej przyziemnej części znalazłem kolejną wyrwę, a w niej jakiś mechanizm. Naturalnie uruchomiłem go, a wówczas ściana po prawej otworzyła się i moim oczom ukazała się ukryta tam jaskinia. Wszedłem do środka. Najgorsze jednak było dopiero przede mną. Najpierw natknąłem się na ciał mężczyzny, ciało Klausnera, czyli tego koleśa, o którym mówili neo-Templariusze, chwilę później zaś wrota jaskini zatrzęsły się z hukiem, więc zabrałem się do ucieki. Nie pozostawiło mi to wielkiego wyboru – musiałem rozejrzeć się i poszukać czegoś, co pomogłoby mi się wydostać. Na początek obejrzałem ciało Klausnera i znalazłem soczewkę z bardzo grubego szkła. Zabrałem ją, bo właścicielowi chyba się już nie przyda. Następnie obejrzałem ściany i znalazłem rzeźbę o trzech twarzach – straszdylo, oraz kawałek dalej w rogu napis, który spróbowałem zapamiętać: In accidenta sita est in ora mundi. Wtedy również zaczęły otwierać się wrota jaskini. Czyżby przybył po mnie Ultar? Wreszcie jak opętany, by nie wchodził do środka, że to pułapka, żeby się nie ruszał i wtedy zdałem sobie sprawę, jak bardzo się pomyliłem. W drzwiach stał Khan i celował we mnie z pistoletu. Nie mogłem oprzeć się jego prośbie i wspólnie opuściliśmy grotę. Miałem teraz wybór: powiedzieć mu prawdę na temat wszystkiego co chciał wiedzieć, lub skłamać. Uznałem, że większe szanse przeżycia daje mi współpraca z nim, więc odpowiadałem najszczerzej jak potrafiłem. Grałem aniołka. Opowiedziałem o Klausnerze i jego soczewce, a także o napisie. Okazał się być słowami Juliusza Cezara: „na Zachód, na krawędź świata” i odnosił się do miejsca, gdzie leży miecz Baphometa – tak przynajmniej twierdził Khan. Myślałem, że to już koniec przesłuchania i puścił mnie w nagrodę wolno, więc zaskoczył mnie

pytając czy wolę umrzeć jak pies, czy też jak mężczyzna. Uniosłem się dumą i wybrałem to drugie rozwiązanie. Spodobało się to oprawcy i zapragnął uściśnąć moją dłoń – takiej okazji nie mogłem przepuścić. Użyłem na nim elektrowstrząsów, dałem w twarz i skoczyłem w przepaść wprost na taksówkę Ultara. Potem wróciłem do Nicol.

21. RUE JARRY

Opowiedziałem jej o zdarzeniach w Syrii. Nawet trochę się przejęła i chyba po raz pierwszy pochwaliła! To był sukces, musiałem zatem szybko znów gdzieś się popisać. Poszedłem więc odwiedzić muzeum i porozmawiać z Andre.

Muzeum to żółta kropka najbardziej w prawo.

22. CRUNE MUSEUM

Lobineau spotkałem, jak można się było tego spodziewać, przy gablotach. Zagadnąłem go o manuskrypt, a potem powiedziałem o przyjacielu (Nicol), która go posiada. Dałem mu jej adres, by mógł przyrzec się dokumentowi. Potem opuściłem budynek i poszedłem do reporterki.

23. RUE JARRY

Odwiedziłem Nicol, by dowiedzieć się czegoś o wizycie Andre. Opowiedziała o spotkaniu z nim, a po krótkiej rozmowie postanowiłem wybrać się ponownie do Lobineau, może zdążył już coś odkryć.

24. CRUNE MUSEUM

Jak tylko znalazłem się w muzeum pogadałem z Andre o manuskrypcie. Nie interesowało mnie nic innego. Chłopak zidentyfikował póki co tylko księcia – pochodził z Hiszpanii z Ville De Vasconcellos na Costa Calida. Ech... Czekala mnie więc kolejna wycieczka.

Na mapie Europy wybierz żółtą kropkę wysuniętą najbardziej na lewo na dole.



25. VILLE DE VASCONCELLOS

Gdy przybyłem na miejsce, przywitała mnie przepiękna pogoda. Ogrodnik podlewał trawę przy posiadłości, pomyślałem, że nie wypuścił mnie do środka, więc obmyśliłem chytry plan. Wyjąłem ze swej przepastnej kieszeni aparat do mierzenia ciśnienia i założyłem go na węży ogrodowego tuż przy ścianie z lewej strony, by odciąć dopływ wody. Wkrótce stało się tak jak przewidziałem i ogrodnik wszedł do domu, a ja chyłkiem za nim. Poszedłem w korytarz przed schodami, lecz usłyszałem warczenie psów, więc musiałem się gdzieś szybko schować. Wziąłem za broję i czekałem. Ogrodnik przeszedł, a ja zostałem niezauważony. Gdy tylko zniknął z pola widzenia, opuściłem kryjówkę i wszedłem po schodach. A tam spotkałem hrabinę. Nie spodziewała się obcego w domu, więc musiałem przekonać ją, że nie mam wobec niej złych zamiarów. I zaczęliśmy rozmawiać. Pytałem oczywiście o Templariuszy i związek jej rodziny z nimi. Myślałem, że cała posiadłość jest tak stara, że pamięta ich czasy, jednak okazało się, że tylko szachy są odpowiednio stare. Zapytałem więc i o nie. Było w nich coś dziwnego, kiedy im się przyjrzałem bliżej. Układały się w dziwny wzór, nim jednak zdążyłem coś wymyślić, pojawił się Lopez – ogrodnik. Hrabina na szczęście nie pozwoliła mu nakarmić mną psów, za to pokazała mauzoleum, czyli ostatnie miejsce spoczynku Templariuszy z rodu Vasconcellos. Pozwoliła mi także rozejrzeć się tam. Lecz jedyne, co wydawało mi się interesujące, to podstawka pod Biblię, która wyglądała jak szachownica. Spytałem hrabinę o jej historię, lecz nie wiedziała za dużo. Wspólnie jednak wymyśliśmy, że to, co znalazłem w mauzoleum to puzzle. Hrabina wysłała zatem Lopeza po szachy z domu, a ja wykorzystałem jego nieobecność i wypytałem o Templariuszy. Opowiedziała historię Don Carlosa, który stracił wszystkie swoje dzieci i wyruszył samotnie na ich poszukiwania. Chwilę potem powrócił ogrodnik i oddał mi grę. Włożyłem ją na miejsce i jedyne co mi pozostało, to rozwiązać zagadkę. Należało ułożyć trzy figury na odpowiednich miejscach. Próbowałem wiele kombinacji, jednak sprawdziła się tylko ta: król jedno pole na dół, rycerz dwa, a biskup na samą górę. Gdy tak je rozmieściłem, fragment ściany otworzył się odsłaniając półkę z

kielichem. Hrabina powiedziała, że puchar zniknął setki lat temu! Nie mogłem uwierzyć we własne szczęście, i w to, że dostałem go od Hrabiny – także. Wróciłem potem do Francji i Nicol.

26. RUE JARRY

Jak zwykle opowiedziałem jej o wszystkim, co spotkało mnie w podróży. Przypomniała mi, czym powinienem się zajmować i że mam zostawić sprawę Don Carlosa. Nie mogłem tego jednak zrobić, przyrzekłem bowiem hrabinie, że go odnajdę. Wynagrodziła mnie przecież kielichem i nie mogłem jej zawieść. Zostałem więc Nicol i poszedłem do Montfaucon.

27. MONTFAUCON SQUARE

I znów znalazłem się w miejscu, meż zonglerskiej porażki. Tym jednak razem udałem się do pobliskiej katedry, a nie do katakumb. W środku spytałem księdza o kielich. Jego wprawne oko znalazło tam jakiś napis, jednak nie dało się go odczytać z powodu wieloletniego nawarstwiania się brudu. Pozostałem mu zatem przedmiot do wyczyszczenia, a sam udałem się na zwiedzanie budowli. Zatrzymałem się przy posągu, zainteresowało mnie bowiem to, co trzymał w dłoni. Domyśliłem się, że oznacza on mądrość, lecz nie wiedziałem co jest na nim napisane. Użyłem zatem soczewki Klausnera. Teraz dostrzegłem napis: per disciplinam meam lux videbit. Brzmiało znajomo, lecz nie pamiętałem co oznacza ta fraza. Nim jednak odszedłem, przyjrzałem się dokumentowi po raz kolejny. Po prostu spojrziałem przez niego na witraż. Mogłem dostrzec jedynie jego mały fragment, który ukazywał templariusza oraz pod spodem datę: MCCC.XIV. Czyli 1314. to – było zastanawiające, może rozwiązanie znalazł? Poszedłem więc dowiedzieć się, co ma do powiedzenia na ten temat. Powtórzyłem mu łaciński napis, a on go przetłumaczył: przez mą naukę odnajdziesz światło. Przy okazji zabrałem już czystutki kielich, okazało się jednak, że napisu nie było, lecz zamiast niego był herb, swoją drogą zupełnie podobny do tego, który był wyryty na grobowcu w górnym rogu kaplicy. Poszedłem zatem to sprawdzić – ksiądz nie pomylił się, rzeczywiście herb był identyczny, a w dodatku bez wątplenia był to Pegaz rodu Vasconcellos. A więc tu jest miejsce pochówku Don Carlosa! Przyjrzałem się jeszcze bliżej płycie nagrobnej i zobaczyłem odnośniki do Biblii: Psalms, 32, 7, John, 4, 11, Corinthians I, 4, 5, Psalms, 22, 21. Może coś znaczą, więc postarałem się je zapamiętać. Potem opuściłem kościół i udałem się do muzeum.

28. CRUNE MUSEUM

Znów potrzebowałem Andre. On dużo wiedział o rzeczach, o których ja nie miałem pojęcia, takich jak syryjskie rzeźby. Zapytałem go o posązek, który znalazłem w tym egzotycznym kraju. Okazała się to być statua Baphometa. Ostatnio nawet znalazłono taką w Paryżu. Opowiedział o niej, a chwilę później byłem już w drodze do owego instytutu, w którym na nią natrafiono.



29. INSTITUT HERMETIQUE DE NERVAL

Nie dało się wejść do budynku od frontu, więc spróbowałem zejść po schodach. Stał tam strażnik, lecz nie zareagował na moje pojawienie się. Spróbowałem otworzyć drzwi naprzeciwko niego, te z napisem „toaleta”, lecz były zamknięte. Zagadnąłem go zatem, czy wie, jak mogę się do niej dostać, a wtedy wręczył mi klucze. Otworzyłem drzwi i przyjrzałem się otoczeniu. Najpierw zabrałem z umywalki mydło, a następnie odciąsnąłem w nim klucze. Potem nasypanem gipsu i włożyłem pod wodę w kranu. Chwilę później miałem swój własny komplet kluczy. Problem polegał tylko na tym, że nie wyglądały jak z metalu. Musiałem coś z tym zrobić, więc wyszedłem na poszukiwania. Oddałem strażnikowi klucze i opuściłem budynek. I wtedy znalazłem rozwiązanie: mogłem pomalować klucze! Puszka z farbą stała obok malarza, lecz nie pozwolił mi się do niej zbliżyć. Należało wymyślić na niego jakiś fortel. Zszedłem więc na dół i zadzwoniłem do Nicol z prośbą, by przetrzymała malarza przez chwilę przy telefonie. Zostałem więc na linii i poszedłem zawiadomić robotnika. Nie musiałem go długo przekonywać i wkrótce zostawił mnie sam na sam z puszką farby. Zgrabnie wymalowałem klucze i zszedłem na dół. Udałem, że znów muszę skorzystać z toalety, a w środku podmieniłem

klucz strażnika, z tym, który właśnie dorobiłem. Ale nie mogłem mu go tak po prostu oddać, różnica była zbyt widoczna. Stąd musiałem zająć go czymś innym. Przyjrzałem się termostatowi (B), a następnie poszedłem porozmawiać ze strażnikiem o temat urzędzenia. Mój następny krok polegał na wyłączeniu ogrzewania. Schowałem się potem przy schodach i czekałem, aż strażnik założy rękawiczki, bo tylko przez nie wyczułby różnicę w kluczu. Szybko mu go oddałem i ponownie zadzwoniłem do Nicol po pomoc. Chciałem, by oddzwoniła i poprosiła strażnika o zawołanie malarza. Wkrótce też tak się stało. Wyszedłem na zewnątrz zobaczyć, jak potoczą się sprawy. Chłopcy zdrowo się pokłócili, co dało mi szansę dostania się do chronionego pomieszczenia. Zbiegłem więc na dół i otworzyłem drzwi po lewej. Nie pomyliłem się, to tam właśnie odnaleziono posązek Baphometa! Zszedłem po drabinie niżej i przyjrzałem się wzorzystej podłodze. Spróbowałem postawić na niej kielich i wtedy zobaczyłem...

30. RUE JARRY

Znów poszedłem do Nicol, by opowiedzieć o odkryciu, którego dokonałem. Kiedy ustawiłem kielich na podłodze, zaobserwowałem, że odbija się w nim posązek Baphometa, lecz gdy spróbowałem mu się przyjrzeć, zmienił się i pokazał kościół z kwadratową wieżą. Kolejny element do zagadki. Póki co, postanowiłem wybrać się do hrabiny i z nią również podzielić się znaleziskiem. No i zwrócić kielich.



31. VILLE DE VASCONCELLOS

I znów przyszło mi pojawić się w tej wspaniałej rezydencji. Wszedłem do domu, nim jednak udałem się po schodach do Hrabiny, zabrałem małe lusterko ze ściany tego małego pomieszczenia opodal stopni. Następnie odwiedziłem panią domu. Na początek oddałem puchar i opowiedziałem o Don Carlosie, potem zaś chciałem zapytać o owe biblijne odnośniki, które znalazły się na jego grobowcu, lecz bez Biblii nie miało to sensu. Dlatego też zdecydowałem się udać do mauzoleum i przynieść księgę. Udałem się do niego ścieżką, a gdy znalazłem się w środku budowli, zabrałem Biblię, by pokazać ją później Hrabinie. Ponieważ robiło się ciemno, postanowiłem zapalić najwyżej położoną świecę i w tym celu nałożyłem chusteczkę na ten drewniany, długi kij i zapaliłem go od małego płomyka. Jednak gdy spróbowałem zapalić świecę, natychmiast zgasała od podmuchu wiatru, który wdarł się tu przez otwarte okno. Musiałem zatem je zamknąć.

Abby je zamknąć, należy wcisnąć A w miejscu, gdzie pojawiają się dwa koła zębate.

Dopiero gdy to zrobiłem, mogłem rozświetlić pomieszczenie. Niestety świeca wypaliła się niezwykle szybko, podejrzenie szybko. I w chwili, gdy to myślałem, spadł mi w ręce kamień w bardzo dziwnym kształcie. Wymyśliłem, że to chyba rodzaj jakiegoś klucza. Opuściłem mauzoleum i udałem się po poradę do Hrabiny. Pokazałem jej Biblię i zaczęliśmy szukać. Pierwszy kawałek mówił o pałacu – uznaliśmy go za mauzoleum. Następny opowiadał o głębokiej studni, lecz już kolejnych nie zrozumieliśmy, przynajmniej jeszcze nie. Postanowiłem póki co wypytać Lopeza o studnię. Niestety wiedział tylko, że taka studnia znajduje się gdzieś na terenie posiadłości, lokalizacji jednak nie znał. Męczyłem go zatem, by pomyślał o tym, gdzie ją znajdzie i wtedy zaproponował, aby wypróbować słynną metodę z kijem. Kazał znaleźć mi gałązkę leszczyny, ale znów nie taką jaką. Bowiem by poszukiwania się udały musiał mieć ona kształt „Y”. Szukałem długo, lecz w końcu znalazłem. Ostatnia leszczyna, z której dano się urwać odpowiedni patyk była w miejscu, gdzie ostatnio znalazłem aparat do ciśnienia na węży ogrodowego. Zabrałem kij i wróciłem do Lopeza po dalsze instrukcje. Nauczył mnie wszystkiego, co było potrzebne i zabrałem się do roboty. Miałem dużo szczerých chęci i naprawdę silną wolę, jednak gdy biegałem w kółko godzinami, moja wiara w ten sposób szukania powoli słabła. Więc gdy wreszcie różdżka drgnęła, byłem najszcześliwszym człowiekiem na ziemi... do momentu, gdy okazało się, że zareagowała na WODĘ W PUSZCE! Kazałem ogrodnikowi ją wyrzucić i już miałem odejść, gdy zdałem sobie sprawę, że za krzakami czeka studnia! Nie myśląc za wiele, zszedłem na jej samo dno, choć targaly mną złe przeczucia. A gdy zobaczyłem przerażającą

rzeźbę lwa, naprawdę się przestraszyłem. Postanowiłem jednak ją zbadać. Znalazłem przełącznik, a chwilę po jego użyciu usłyszałem głośny dźwięk, więc gdy tylko mogłem się ruszyć, uciekłem. Dobrze, że to zrobiłem, bo lew runął na ziemię i roztrzaskał się w drobny pył. Nawet nie chcę myśleć o tym, co by się stało, gdybym obok niego został. Pojawiło się kolejne przejście, dotąd ukryte. Chciałem tam wejść, jednak nic nie widziałem w ciemności. Wróciłem zatem do miejsca, w którym ześliznąłem się na dół i użyłem lusterka, by odbić promienie słońca. Pokierowałem je na wejście i dostrzegłem coś na kształt dziurki od klucza. Może ten kamień, który spadł ze świecy, będzie tam pasował? Miałem rację i otworzyłem nim przejście. Za nim znalazłem ogromną szachownicę na ścianie oraz szkielety. Musiałem powiedzieć Hrabinie o tym, co znalazłem, choć nie było to mile.

32. RUE JARRY

Wróciłem do Nicol. Nie była sama, towarzyszył jej Andre. Opowiedziałem o tajemniczej komnacie w studni i o szachownicy, lecz Lobineau nie znalazł jej znaczenia. Potem reporterka informowała gości o pozostałych znaleziskach. Gdy skończyła, a my przestaliśmy sobie dogryzać, przyszedł czas na wywód Andre. Rozpoczął od słów Cezara, które miały określać jedną z wysp: Szkocję. Dalej 1314 określało bitwę o Bannockburn. Zatem wszystko składało się w jedną całość! Trzeba jechać do Szkocji do Bannockburn, do Kościoła z kwadratową wieżą! Na szczęście Andre nie dał rady z nami się zabrać i miałem Nicol tylko dla siebie.

33. DROGA DO SZKOCJI

Jako środek transportu wybraliśmy pociąg. Nie mogłem jednak długo wysiedzieć w przedziale i postanowiłem wybrać się na spacer. Niestety Nicol nie była z tego zadowolona, a jak na złość przyszedł też kontroler biletów. Był dziwnie znajomy, nawet Nicol



zaobserwowała, jak złowieszco na mnie patrzył. Dziwny gość, lecz dopiero gdy sprawdził bilety, mogłem ponownie spróbować opuścić przedział i znów musiałem stoczyć walkę z Nicol. Tym jednak razem nie dałem za wygraną i wyszedłem. Skierowałem się w lewo do następnego wagonu. Gdy tam wszedłem, zobaczyłem, że z jednego z przedziałów wychodzi Guido! Ten gangster z przed hotelu Ubu. Wtedy też dostałem olśnienia: konduktor przypominał mi Eklunda, mordercę Marqueta! Ten pociąg nafaszerowany był niebezpiecznymi postaciami, dlatego zdecydowałem się wrócić do reporterki. Jakże wielkie było moje zdziwienie, gdy nie zastałem jej w przedziale! Starsza pani także zniknęła. Sprawa miecza Baphometa stała się nagle zadaniem drugorzędnym wobec odnalezienia kobiety, którą... Kochałem! Opuściłem szybko przedział i odwiedziłem pasażera obok. Tylko jeden był przytomny, więc spytałem go o Nicol, ale nic nie wiedział. Pozostało mi tylko jedno – wdrapać się na dach pociągu. Za dużo było tu osób, których nie chciałyby spotkać. Otworzyłem więc okno i przy pomocy Irlandczyka wlałem na górę. Tym razem poszedłem w prawo. Doszedłem tak do drabinki i zszedłem do pociągu, a tam spotkałem Nicol w towarzystwie

oprychów oraz starszej pani. Widziałem jak walczyła i jak została postrzelona. Musiałem coś zrobić i wtedy dostrzegłem hamulec bezpieczeństwa – pociągnąłem go i było po wszystkim. Podbiegłem do staruszki, która okazała się być Khanem! Mordercą, którego tak się obawiałem, a który właśnie uratował życie Nicol i mnie. Nie mogłem w to uwierzyć, ale przecież mieliśmy wspólnych wrogów: neo-Templariuszy. Chciałem, by pomogli mi walczyć z nimi, lecz on już wybierał się do raju, nie miał szans przeżyć. Nim jednak odszedł z tego świata, opowiedział mi o mieczu Baphometa i o jego wielkiej sile, która dała prawdziwym i szlachetnym Templariuszom możliwość czynienia wspaniałych rzeczy, która obdarzyła ich charyzmą tak wielką, że mogli kontrolować wszystkich dookoła siebie. Jego ostatnie słowa brzmiały: mój Allah poprowadzi Cię do naszych wrogów. Potem zostałem już tylko z Nicol. Przez chwilę, gdy Eklund celował we mnie z pistoletu pomyślałem o tych wszystkich rzeczach, których nie zdążyłem zrobić i postanowiłem teraz, że nie mogę tracić więcej czasu. Nim rozwiązałem ukochaną, pocałowałem ją. Nic więcej nie miało dla mnie takiego znaczenia, jak ten pocałunek. Ale nie mógł trwać w nieskończoność, musieliśmy uciekać, nim „konduktor” się ocknie. Opuściliśmy pociąg drzwiami, którymi niedawno się tu zjawiliśmy.



34. BANNOCKBURN

Udało nam się dotrzeć do miejsca przeznaczenia. Przed nami stała wieża, a w niej miecz Baphometa. Weszliśmy mając nadzieję, że miecz został zniszczony wraz z resztą kościoła. Nie dało się jednak wejść do środka. Jedyne co mi pozostało, to przeszukiwanie góry kamieni pod oknem w nadziei, że odnajdę jakieś przydatne przedmioty, które pomogą mi otworzyć wrota. Znalazłem kilka użytecznych rzeczy: fajkę, monetę, koło zębate i skuwkę. Następnie umieściłem kółko w kamiennej figurze obok drzwi, ale brakowało jeszcze kilku części, więc szukałem dalej. Na początek zająłem się urządzeniem obok statuy, lecz trochę je zepsułem, bowiem korba do kręcenia została mi w rękach. Ale widąc tak miało być. Przyjrzałem się potem temu urządzeniu i wyjąłem kolejne kółko zębate bez problemu. Umieściłem je w drugim oczodole figury, a następnie w usta włożyłem korbę i zacząłem kręcić – drzwi otworzyły się i weszliśmy do środka. Cała podłoga zawałona była prochem sprzed setek lat, więc bardzo ostrożnie przesiłgnęliśmy się dalej. Gdy stanąłem pod samą ścianą usłyszałem głosy – to byli Templariusze! Znaleźli miecz przed nami i chcieli pościć jego potężną moc, by zaprowadzić nowy porządek! Nie mogliśmy na to pozwolić, lecz niestety zostaliśmy zauważeni. Wielki Mistrz Templariuszy zapagnął, bym przyłączył się do ich bractwa. Potrzeba im takich zdecydowanych ludzi, mówił – ale nie mogłem się na to zgodzić. Pamiętałem, co zrobili Peagramowi, Klausnerowi oraz Marquetowi i zdecydowanie nie chciałem stać się częścią tak bezwzględnej i niebezpiecznej stowarzyszenia. Uciekliśmy. Przy wyjściu czekał jednak Guido i nie pozwolił nam nigdzie odejść. Nie pozostało mi nic innego, musiałem posunąć się do ostateczności. Szybko chwyciłem pochodnię i rzuciłem ją w rozsypany po podłodze proch. Zrobiło się niebezpiecznie, Guido zbladł, jednak Wielki Mistrz nie spodziewał się wybuchu, bo proch był za stary. No to wyjeśliśmy naszą niespodziankę, prezent od Khana, torbę pełną C-4. Całe dwa kilogramy powinny wystarczyć by puścić to miejsce z dymem. Nicol wrzuciła plastik w płomienie i daliśmy nogę. Gdy tylko opuściliśmy próg Kościoła, wstrząsnął nami ogromny wybuch.



I tak miecz został zniszczony, świat uratowany, a ja zdobyłem swoją ukochaną Nicol...

JOYTECH

ILLUMINATOR PRO

. i stało się światło..

Moc światła, która bije z Illuminatora jest niesamowita[...] jego siła jest niewiarygodnie porażająca.

GAMEBOY MAGAZYN



Illuminator Pro to oświetlenie ekranu do GBA które naprawdę działa. Szczegółów dowiesz się odwiedzając stronę:

WWW.EXERION.PL

JOYTECH® is a registered trademark of JOYTECH Europe Ltd.

DRAGONBALL Z THE LEGACY OF GOKU

Yeeeeeah! Nasza gwiazda numeru w ślicznym, pełnym opisie Pocketienne!

Zaczynamy naszą wyprawę od przybycia na wyspę mistrza Roshi. To także wizyta u dawno niewidzianych przyjaciół z dzieciństwa, na którą zabierasz swego sześciolatniego synka Gohana.

WAŻNE SPRAWY

KLAWISZOLOGIA

- A – używanie ataku Ki,
- ładowanie ataku Ki,
- wybieranie odpowiednich pozycji w menu
- B – używanie zwykłego ataku: gole pięści,
- wychodzenie z menu
- R – latanie i lądowanie
- L – przełączanie Ki ataków
- START – uaktywnianie menu.
- SELECT – pokazuje stan posiadanych skrzydełek, czyli liczbę możliwych ruchów podczas lotu

UMIEJĘTNOŚCI KI

KI BLAST – podstawowa umiejętność Ki. Strzelasz fajerbolami na krótki dystans, raczej o słabej mocy. Wystarczy przycisnąć na krótko przycisk B, by się pojawiły. Jeśli zaś przytrzymasz go dłużej, zbierzesz w ten sposób więcej siły i oddasz potężniejszy strzał na dłuższy dystans.

SOLAR FLARE – uczysz się jej od staruszka w leśnej wiosce. Dzięki niej możesz na chwilę oślepić przeciwników jasnym wybuchem energii i bezbronnymi atakować. W tym przypadku także można przytrzymać przycisk ładowania B i wówczas oślepienie będzie skuteczniejsze, to znaczy da nam więcej czasu na atak.

KAME HAME HA – ostatnia umiejętność Ki, którą dostaniesz po wizycie u Króla Kai w Zaświatach. Jest najpotężniejsza ze wszystkich, jakie masz i wygląda jak laser. Jeśli przycisniesz B na chwilę będzie bardzo cienki, natomiast jeśli poładujesz go trochę, stanie się dużo szerszy i skuteczniejszy.

PRZEDMIOTY

- SENZU BEAN** – całkowicie regenerują zdrowie,
- HERBS** – regenerują zdrowie, ale mniej.
- SKRZYDEŁKO W KULI** – doładowuje latanie, dzięki nim można dalej przefrunąć.

WROGOWIE I PUNKTY DOŚWIADCZENIA

- Burter - drugi wojownik na tyłach świątyni: 70000
- Chmurka: 1000
- Dinozaur na Namek: 4000
- Dinozaur: 600
- Jeice - trzeci wojownik na tyłach świątyni: 70000
- Kapitan Ginyu - czwarty wojownik na tyłach świątyni: 90000
- Krab: 70
- Królowa Węży na Snake Way: 3500
- Niebieski pies: 70
- Pterodaktyl: 300
- Pterodaktyl na Namek: 2000
- Rabús z banku: 1000
- Recoome - pierwszy wojownik na tyłach świątyni: 40000
- Wąż: 10
- Wiewiórka: 5
- Żołnierz Frieza: 30000
- Żołnierz Frieza z obozu wojsk: 10000



1. WYSPA MISTRZA ROSHI

Gdy pojawisz się na wyspie mistrza Roshi, zauważysz w okolicy swych przyjaciół. Możesz się z nimi przywitać i pogawędzić chwilę, lecz najważniejsze jest to, byś porozmawiał z samym mistrzem o jego kolekcji czasopism. Okaże się wówczas, że kilka egzemplarzy zaginęło i Tobie przypadnie w udziale ich odnalezienie. Pierwszy leży niedaleko po prawej, nad samą wodą. Ups, to nie jest pismo dla dzieci... Drugie z kolei znajdziesz w domu w prawym dolnym kącie, a trzecie na ścieżce po lewej stronie budynku. Teraz, gdy wszystkie zebrałeś, oddaj je właścicielowi, a w nagrodę otrzymasz Senzu bean. Nie poprzestawaj jednak tylko na jednym prezencie, możesz bowiem dostać od niego więcej: kolejne Senzu bean oraz Herb, ale tylko wtedy gdy ponownie go zagadniesz. Teraz, kiedy masz z głowy to banalne zadanie zostaniesz nagrodzony 350 punktami doświadczenia i wskoczysz na level 2. I wtedy właśnie pojawi się Raditz i wywala Ci, kim naprawdę jesteś! Zgodnie z tym, co mówił, okazuje się, że jesteś jego bratem i wojownikiem Saiyan o imieniu Kakarot, który został przysłany na ziemię by... oczyścić ją z ludzi! Jednak, w wyniku uderzenia w głowę, które miało miejsce gdy byłeś jeszcze małym chłopcem, zapomniałeś o swym zadaniu. Więc teraz Twój "brat" zabierze Gohana, by zajął Twoje miejsce i wykonał niedokończoną misję - razem znikną! Za chwilę też zjawi się Piccolo i wywala gorzką prawdę: Raditz jest bardzo potężny, tak silny, że nawet wy dwaj nie dacie mu rady... choć z drugiej strony macie więcej szans, jeśli będziecie działać razem, jako zespół. Skoro tylko się zgodzisz na taką propozycję, nowy przyjaciel zniknie i pojawi się Nimbus - chmurka, która zabierze Cię do rodzinnego domu.



2. DOM GOKU

Nie ma to jak rodzinne strony... Najpierw idź w prawo między skałami i na dół do jeziora. Po drodze pozbadź się wszystkich węży i wiewiórek, a przy wodzie zmierz się z krabami. Będzie ich tam razem wesoła czwórka, ale jeżeli będziesz na nich używał Ki ataku (przytrzymaj guzik B, a będzie potężniejszy), nie powinieneś mieć problemów. Staraj się także nie wpadać na nie, najlepiej więc atakować z dystansu. Jeśli po ich zlikwidowaniu nie osiągnąłeś jeszcze trzeciego poziomu, powalcz z węzami i wiewiórami, musisz bowiem dbać o formę, a w okolicy "worków treningowych" znajdziesz mnóstwo! Teraz, gdy stałeś się potężniejszy, podejdź na dół jeziora i skręć w lewo do kolejnego kraba. Pokonaj go i pozbadź się sześciu ciemnych krzaków, które znajdziesz w lewym, dolnym rogu.

Pod nimi odkryjesz kilka Herbsów. Podnieś je i ponownie idź do stawu. Od niego skieruj się do góry, a gdy dojdiesz do drabiny, skorzystaj ze ścieżki na prawo od niej. Wejdziesz po następnych stopniach na górę i użyj Ki ataku na klockach zagrażających przejściu. Jeszcze tylko dwa węże dzielą Cię od kolejnej poważnej walki. Tym razem zmierzysz się z niebieskim psem, który będzie Cię podgryzał i biegał za Tobą, aż do chwili, gdy go pokonasz. Bądź więc uważny, bo każdy jego atak zabiera Ci spory kawałek zdrowia! Spróbuj szybko do niego strzelać, kiedy znajdzie się tuż przed Tobą, bo wtedy nie będzie grył przez chwilę, a ty będziesz mógł atakować. Pamiętaj jednak, że to dosłownie chwila! Kiedy pozbedziesz się uciążliwego przeciwnika, przejdź ścieżką na jej koniec i zabierz Senzu bean. Następnie wróć do drabiny, którą się tu dostałeś i albo maszeruj długo w lewo, albo wróć do domu i maszeruj ścieżką na dół. Obydwie drogi zaprowadzą Cię do wejścia do lasu. Jeśli jednak wybierzesz maszerowanie w lewo, przygotuj się na spotkanie z niebieskim psem! Pamiętaj, że im więcej walczysz, tym wyższy poziom osiągasz, więc może warto? Druga trasa nie gwarantuje walki i będziesz mógł przed nim uciec, jak Ci się poszczęści. Za nim jednak wejdziesz do lasu, możesz jeszcze zabrać Herbsy, a znajdziesz je przy lewej ścianie trochę na dole za drzewami.



3. LAS

Gdy przejdiesz trochę ścieżką do góry i wspiniesz się po stopniach na górę, zobaczysz puste gniazdo oraz pterodaktyla. To zropancona matka, której ukradziono jajo... Musisz jej pomóc! Zejdź na dół i przejdź do drzew po prawej, gdzie za drugim pnem skręć do góry. Znajdziesz się wówczas na prawo od gniazda, skąd zabierz kamień. Wróć na ścieżkę. Maszeruj kawałek w lewo, a gdy zobaczysz wąską drożkę między drzewami na dole, skorzystaj z niej. Na jej końcu odkryjesz jeszcze jeden kamień. Weź go do kolekcji i zawróć do głównej drogi. Ponownie maszeruj w lewo i wspinaj się po schodach. Uważaj na psy! Pokonaj je, a potem wdrap się po kolejnych stopniach, tych większych po lewej przy wodzie. Kieruj się tam, gdzie wiedzie droga, a jak dotrzesz do dwóch krzaków blokujących przejście do góry, usuń je by wejść po schodach. Za nimi skręć w prawo i zagadnij swoich znajomych. Zaoferuj Ci swoją pomoc, z której na razie nie skorzystasz, masz już przecież partnera - Piccolo. Po rozmowie z Chiaotzu i Tienem otrzymasz po 500 punktów doświadczenia od każdego. Potem udaj się w dalszą podróż. Idź ciągle w prawo, aż dotrzesz do kamiennej bariery na ścieżce do góry. Za nią czeka pies, a na jej końcu ostatni kamień. Zlikwiduj zwierza i zabierz go, a potem maszeruj w prawo do strumyka. Przeleć na jego drugi brzeg (przycisk R aby latać oraz ładować) i wejdź po schodach. Na końcu skarpy znajdziesz zagubione jajo pterodaktylicy, lecz strzeż go inny pterodaktyl, do którego musisz strzelać, ale koniecznie z odległości! Możesz też oczywiście spróbować zabrać jajo i uciec przed jego atakiem, jednak wówczas musisz liczyć się z tym, że przeciwnik zabierze Ci trochę zdrowia. Możesz potem trochę się podleczyć ziołami. W tym celu zajrzyj w menu do Inventory i użyj Herbs, aby odzyskać ćwiartkę zdrowia, lub Senzu bean, aby całkowicie wyzdrowieć. Kiedy już bezpiecznie znajdziesz się po drugiej stronie strumyka, wróć do swoich znajomych Chiaotzu i Tiena, potem zejdź na dół i skieruj się do szerokich schodów nad wodą. Za nimi jeszcze kawałek

na dół i w lewo na dużą polanę. Pozbądź się psa, a potem podejdź do wody tam, gdzie są trzy ciemniejsze miejsca tworzące ścieżkę. Położ na nich znalezione wcześniej kamienie (przycisk A) i uwolnij człowieka z wyspy. Dostaniesz w zamian 350 punktów doświadczenia, trochę Herbsów, a dodatkowo wzrośnie Twoja prędkość. Super, wszystko teraz pójdzie szybko! Biegaj zatem do biednej pterodaktyli i zwróć jej dziecko, a dostaniesz w zamian kolejne 350 punktów doświadczenia.

Skoro już załatwiłeś wszystkie sprawy w lesie, można ruszać dalej. Maszeruj zatem w lewo i na dół, do kości wielkiego dinozaura. Pokonaj psy, a następnie przeleń na drugi brzeg wody. Przygotuj się na starcie z dinozaurem! Na szczęście jest wolniejszy od Ciebie, więc z pokonaniem go nie będziesz miał trudności. Potrzeba na to tylko sporo czasu. Pamiętaj, że musisz zachować dystans, bo inaczej kłapnie Cię paszczą i zabierze zdrowie. Biegaj więc dookoła niego i strzelaj gdy jest dalej, albo wyprzedzaj go na prostej i potem atakuj. Oczywiście nie musisz z nim walczyć, ale nie uzyskasz wówczas szybko lepszego poziomu. Kiedy dinusia będziesz miał już za sobą, udaj się w lewo do leśnej wioski.



4. LEŚNA WIOSKA

Gdy tylko do niej wejdziesz, wejdź po pobliskich schodach na górę i pokonaj niebieskiego psa. Potem zaś udaj się prosto do niewielkiego domu. W środku czeka na Ciebie mędrzec, który w zamian za przywrócenie harmonii w lesie pomoże Ci w odnalezieniu syna i obdaruje czymś wyjątkowym. Kiedy skończysz wizytę u niego, wróć do wejścia do miasta i skieruj się na dół, a następnie w lewo do małego stawu. Znajdziesz przy nim małego chłopca, któremu niedobry brat przestawił łódkę tak, że teraz nie może się do niej dostać. Jeśli chcesz mu pomóc, to przeleń na wysepkę na środku jeziora i zabierz zabawkę, a potem oddaj dziecku. W podziękowaniu otrzymasz 200 punktów doświadczenia. Kiedy masz już z głowy tego mieszańca, wybierz się na poszukiwania małej dziewczynki, która zgubiła się daleko za wioską. Idź zatem za jeziorem w lewo, a za domem, do którego dotrzesz do góry i wspinaj się po stopniach. Znajdziesz tam swoich znajomych Yamachę oraz Puara i jeśli ich zagadniesz, tak jak poprzednio, każdy z nich obdaruje Cię pięcioma setkami punktów doświadczenia. Kiedy skończysz pogaduszkę, idź przed siebie, lecz uważaj na hasające w okolicy niebieskie psy! Przy stawie skreć w lewo i do góry, a odnajdziesz dziecko. Porozmawiaj z nim, a następnie odprowadź do domu - tego niedaleko wejścia do wioski, którym przybyłeś. Uszczęśliwili rodzice dadzą Ci kolejne 500 punktów doświadczenia, które mogą wywindować Cię na następny level! Czy pamiętasz jak staruszek z domu na północy mówił o swoim kotku "Neko"? Znajdziesz go niedaleko miejsca, w którym stała dziewczynka. Wróć więc do stawu, który był opodal tej lokalizacji, lecz skreć przy nim w prawo. Za kamiennymi barierami będzie na Ciebie czekało przestraszone zwierzątko. Zabierz je do właściciela, a zdobędziesz jego wdzięczność, lecz jeszcze nie nagrodę, bowiem nie wypełniłeś dotąd wszystkich zadań, które mają przywrócić harmonię w lesie. Wróć więc w okolice domu dziewczynki, którą ostatnio uratowałeś i pogadaj z chłopcem, który czai się za rogiem. Będziesz musiał mu pomóc i odnaleźć piękne kwiaty, którymi będzie wreszcie mógł obdarować swoją ukochaną. Lecz niestety tu ich nie znajdziesz. Trzeba zatem ruszać w drogę. Dojdź więc do swych przyjaciół, potem do jeziora na górę i skreć za nim w lewo do kamiennych bloków. Zlikwiduj wszystkie i zapojuj na pterodaktyla. Pamiętaj, żeby trzymać od niego dystans! Kiedy go pokonasz, przejdź na koniec skarpy. Stąd będziesz mógł przelecieć na drugą stronę, gdzie na łące rosną przepiękne kwiaty. Zbierz je i przynieś chłopcu, a otrzymasz 400 punktów doświadczenia. Skoro masz już wszystkie zadania za sobą, czas wrócić do staruszka, by dopełnić obietnicy. Kiedy tylko dowie się, że wszystko wróciło do normy, otworzy przejście w czaszce dinozaura i pozwoli Ci odejść. Nim jednak je przekroczysz, naucz się jeszcze nowej techniki: Solar Flare - oślepią na chwilę przeciwników. Teraz przejdź do nowej krainy.



5. SPOTKANIE Z RADITZEM

Idź do góry i porozmawiaj z Piccolo, a dowiesz się, że Raditz jest niedaleko. Twój synek także. Rozejrzyj się po okolicy, pobierzaj wszystkie ziola, jakie dasz radę unieść, a wtedy nie pozostanie nic innego, jak tylko zmierzyć się z groźnym przeciwnikiem! Podejdź do niego i rozpocznij walkę.

Boss: Raditz

Doświadczenie: 4000 punktów

To będzie bardzo uciążliwe starcie. Przeciwnik porusza się tak samo szybko jak ty, więc nie da się go wyprzedzić. A często wręcz wykonuje takie same ruchy jak Ty i nie można się od niego odczepić! Dlatego szczerze polecam latanie - masz wówczas fantastyczną prędkość, a jak wyczerpiesz limit, to pojawiają się w okolicy doładowujące fruwające skrzydła. Ale wtedy kiedy przyjdzie Ci już stapać po ziemi, staraj się możliwie często w uderzać w przeciwnika z każdej dostępnej pozycji. Kiedy zatem nabierzesz do niego dystansu, przyjmij pozycję do ataku i zacznaj się. Gdy tylko Raditz zacznie łądować swój Ki atak, uderzysz w niego z boku. Musisz więc naładować go pierwszy, bądź zatem uważny! To najbezpieczniejsza metoda. Możesz także wypróbować nową umiejętność Solar Flare, by chwilowo oślepić nią oponenta. Minusem jednak jest to, że aby zadziałała, musisz być bardzo blisko niego. A dodatkowo, gdy już go sparalizujesz, koniecznie musisz wrócić do starego ataku, by wykorzystać bardzo chwilową niedyspozycję Raditza i zadać razy. Powodzenia, jeśli jednak ubędzie Ci drastycznie zdrowia, pamiętaj o leczniczych ziołach! Kilka z nich leży także na polu walki, więc jeśli wyczerpiesz wszystkie podczas starcia, pędz się nimi posiliś.

Po dłuższej chwili powinieneś zwyciężyć. Gdyby jednak tak się nie stało, zupełnie na wszelki wypadek, pamiętaj, by zasejnować przed walką! Skoro tylko go pokonasz, przybędzie Ci z pomocą Piccolo... lepiej późno niż wcale! Twój brat ostrzeże Cię przed jego atakiem, wie bowiem, że żaden z was go nie przeżyje. Ty jednak jesteś gotów na takie poświęcenie, jeśli tylko ma to uratować Ziemię... no i będziesz musiał je ponieść, bo SPECIAL BEAM CANNON Piccola wyśle Cię w Zaświaty. Zaczynam zastanawiać się, czy warto było wchodzić z nim w układy, bo jak na razie nie pomaga!



6. ZAŚWIATY

Skoro już tu wyładowałeś, trzeba się z tym pogodzić. Porozmawiaj zatem najpierw z wielkim gościem za ladą, a następnie z Kamim, który stoi obok. Doceni Twoje poświęcenie dla ratowania planety Ziemi, jednak będzie miał także złe nowiny: dwóch kolejnych wojowników Saiyan zmierzających na ziemię by zdobyć Dragon Balls, i wykorzystają je dla osiągnięcia nieśmiertelności. Dlatego musisz szybko udać się do Króla Kai, który wytręnuje Cię na potężnego przeciwnika mogącego pokonać tych obcych. Udaj się zatem na Snake Way - wyjdź przejściem po prawej, a na drodze skieruj się do góry.

7. SNAKE WAY

Staraj się trzymać środka drogi, bo inaczej ucierpi na tym Twoje zdrowie! To będzie długa wędrówka i bardzo kręta. Zdążyć się znużysz, więc kiedy spotkasz pewną damę, zagadnij ją, ale

ponieważ nie będziesz chciał z nią zatańczyć, postanowi Ci przekazać. Zatem kolejne starcie! Przeciwniczka jest wolniejsza od Ciebie, więc da się ją wyprzedzić i strzelać z oddalenia. Ciekawym sposobem jest także ucieczka na drogę równoległą do tej, na której ona się porusza. Masz ją wówczas w zasięgu strzału, lecz ona nie może Cię tknąć. Miejsce takie znajdziesz: kawałek przed tym, gdzie spotkałeś przeciwniczkę i droga ma tam kształt litery U. Jeśli wyjdiesz z pojedynku zwycięsko, dostaniesz 3500 punktów doświadczenia! A dodatkowo, jeśli przejdiesz jeszcze kawałek drogi, to spadniesz do piekła... miło!



8. A WIĘC PIEKŁO

Taaa... droga stąd do Króla Kai nie będzie należała do najkrótszych. Cóż, trzeba jednak ruszać. Udaj się zatem trochę na dół, a następnie w prawo do fioletowych krzaków i dwóch drzew na polanie. Za jednym z nich czai się czerwony ludek. Zagadnij go, a szybko ucieknie wzywając Cię do pościgu za nim. Nie zauważysz, gdzie się udał, więc podpowiem Ci, żeby iść w prawo i skreślić na dół za czerwonym jeziorem. To co go wypelnia, to niezwykle niebezpieczny sok... To najprawdziwsza krew!!! Brrr, nie to, maszeruj dalej na sam dół, aż ścieżka skreśli w lewo. Zatrzymaj się tu i spojrz na podwyższenie na górze, tam, gdzie znajdują się niebieskie ogniki. Zobaczą kawałek jaśniejszej ściany, na który nie da się wejść, ale można wlecieć. Tym sposobem znajdziesz się wyżej, gdzie skieruj się w lewo. Pamiętaj, że te białe obłoczki nie są Twoimi przyjaciółmi i że gdy na Ciebie wpadną, stracisz trochę życia! Tak więc omijaj je z daleka, albo pozbywaj się ich. Kiedy dojdiesz do polany z niebieskimi stożkami, skreć do góry i porozmawiaj z duchem, czyli tą białą, nieruchomą chmurką. Odtań będzie Twoim cieniem! Jeszcze tylko zdobądź Senzu bean i możesz zejść niżej. W tym celu idź na sam dół, potem w lewo i do góry. Omił budynek, a za nim rowol kamiennie bloki i zabierz roślinę. Teraz wróć do polany ze stożkami i maszeruj w prawo, by zlecieć niżej. Stąd skieruj się do jeziora i w lewo. Przejdź przez fioletowe krzaki, a znajdziesz się w punkcie, w którym z któregoś na początku się ruszyłeś. Teraz idź na dół, a gdy ścieżka się rozdzieli, wybierz prawą odnogę. Doprowadzi Cię ona do budynku „health and fitness”, gdzie przed wejściem stoi facet w okularach. Zagadnij go, a okaże się, że duch, który się za Tobą płacze, jest jego własnością i w nagrodę za jego odnalezienie dostaniesz 500 punktów doświadczenia. Ale to nie wszystkie duszki, jakich mu brakuje. Jeszcze kilka lata na wolności i musisz je złapać. Kolejnego odnajdziesz, jeśli pójdziesz do góry, w lewo i ponownie do góry. Teraz wystarczy wlecieć na podwyższenie, by skreślić w prawo i na dół. Nieruchoma chmurka to Twój cel. Zabierz ją i oddaj właścicielowi za kolejne 500 punktów doświadczenia. Teraz został jeszcze tylko jeden zagubiony duch. By go schwycić, udaj się do samej góry, a stamtąd skieruj się w prawo, ale trzymaj się górnej ściany. Kiedy dotrzesz do miejsca, z którego można wlecieć na platformę wyżej, skorzystaj z niego, a tam idź w prawo. Za fioletowym krzakiem, daleko po prawej znajdziesz ducha, którego jak wszystkie poprzednie oddaś właścicielowi. I tym razem zostaniesz obdarowany 500 punktami doświadczenia, ale dodatkowo za znalezienie wszystkich duchów Hii zaproponuje dla odmiany swoją pomoc. Ponieważ jesteś głodny, a pobliski budynek to nie najlepsze miejsce na posiłek, Hii zasugeruje, że może zlikwidować magiczną barierę, która strzeże owocu Króla Yemmy. By go schrupać, musisz iść do jeziora, a za nim skreślić na dół i dotrzeć do podwyższenia, na które wspinaleś się jako pierwsze. Stamtąd maszeruj w lewo, a na polanie fioletowych krzewów skreć na dół i troszkę w prawo. Na niewielkiej zielonej polanie stoi samotne drzewo, a opodal niego soczyste jabłuszko. To właśnie po nie tu przybyłeś. Złap je... a pojawi się czerwony diabeł, który pomoże Ci się dostać na Snake Way.

9. SNAKE WAY - podejdźcie drugie

I niestety, znajdziesz się na samym początku drogi. Ech... nic to, poradziś sobie. Musisz tylko łapać te skrzydła w czerwonych kulach i będzie dobrze. Używaj latania jak najczęściej, ale

pamiętaj, żeby trzymać się drogi jak najbardziej po prawej, bowiem po tej stronie znajduje się meta. Kiedy tak przefruniesz sobie na koniec drogi, zauważysz, że po lewej stronie unosi się zielona planeta Króla Kai. Przeleć na nią, ale nie rób tego z mety, bo nie dotrzesz na miejsce!



10. PLANETA KRÓLA KAI

Kiedy wylądujesz na planecie, udaj się do góry i porozmawiaj z ludźmi przed domem po prawej. To Król Kai! Poproś go, żeby wytrenował Cię na spotkanie z Saiyanami, którzy są niezwykle potężni. Nim jednak zaczniesz poważny trening, czeka Cię mały test: złapanie Bubbles – małpy. Czekaj na Ciebie na trawie po prawej od domu. Jak widzisz, bieganie za nią nie da, bo obydwójce poruszacie się z tą samą prędkością, więc spróbuj latania. A kiedy tylko ją dogonisz, szybko naciśnij A. Jeśli uda Ci się to za pierwszym razem, to jesteś mistrzem w ganianiu małp! Jak już wypełnisz pierwsze zadanie, czekać Cię będzie następne. Tym razem musisz uderzyć Gregora w czubek głowy przy pomocy wielkiego niebieskiego młota. Kim jest Gregory? To ta mucha w małej bańce. Znajdź ją i zacznij pościg. Ciosy zadajesz przy pomocy A. Ha! Kiedy tylko go złapiesz, co oczywiście nastąpi raczej po dłuższej niż krótszej chwili, wszyscy oniemią! Okazuje się bowiem, że nie mieli jeszcze do czynienia z tak pojętnym uczniem! W nagrodę Król Kai nauczy Cię nowego ataku: Kame Hame Ha, który jest najpotężniejszym ciosem, jaki przyszło Ci dotąd oglądać. Twoja prędkość również wzrośnie, a oprócz tego otrzymasz 1500 punktów doświadczenia. Wtedy też dowiesz się, że Twoi przyjaciele zebrali Dragon Balls i wypowiedzieli życzenia. Tak więc czas już wracać na Ziemię, by odwiedzić Kamiego.



11. OBSERWATORIUM KAMIEGO

Kiedy wylądujesz w obserwatorium, idź do góry, a spotkasz tam Pana Popo i Kamiego. Porozmawiaj z nimi, a szczególnie z tym ostatnim, ponieważ wskazuje Ci drogę, którą powinienes się teraz udać. Nim jednak to zrobisz, przejdź w lewy górny róg obserwatorium na spotkanie z mistrzem Korrrr. Dostaniesz od niego Senzu bean. Cóż, nie pozostało teraz nic innego, jak udać się prosto na Ziemię. Będziesz mógł to zrobić tylko z jednego miejsca, które znajdziesz na prawo od bramy, przy której stoją Twoi znajomi. Po prostu idź przed siebie, a wylądujesz w śnieżnej krainie.



12. ŚNIEŻNA KRAINA

Brrr... zimno! Na początek udaj się w lewo, ale jak zwykle, uważaj na psy! Pozbądź się natrętów, a kiedy dotrzesz do małego chłopca uwięzionego na skalnej półce, wleć na nią i

uratuj go. W podzięce potowarzysz Ci w wędrówce przez pewien czas. Teraz wejdź na łód i pokonaj dinozaura, identycznie jak ostatnio. Skoro tylko skończą się chętni do walki, opuść to miejsce, kierując się na dół, w przesmyk między skalami.



13. MIASTO

Znalazłeś się w mieście. Pora więc pozbyć się malca, który cały czas błąka się za Tobą. Skieruj się zatem na dół, a gdy dojdiesz do banku, przejdź przez ulicę na prawo i wejdź do domu na rogu. W środku czeka mamusia chłopca, która podaruje Ci Capsule, no i oczywiście zabierze dziecko. Czy zwróciłeś uwagę na zgromadzenie ludzi przed bankiem? Przed chwilą doszło tam do kradzieży i policja ściga przestępców... dość nieudolnie im to wychodzi, więc będziesz musiał im pomóc! Zlikwiduj trzech rabusiów – te mroczne postacie, a dostaniesz 1500 punktów doświadczenia. Możliwe, że podskoczysz też na wyższy level, więc się postaraj! Kiedy już ocalisz miasteczko, idź na górę i wejdź do domu po lewej od wejścia. Spotkasz tam szalonego naukowca, który zbiera Capsule. W zamian za swrją otrzymasz kolejne 1500 punktów doświadczenia. I tak, wszystko co było do załatwienia w mieście zostało zrobione, więc czas się wynieść. W tym celu idź na sam dół tą szeroką ulicą, a dotrzesz do wojskowej bazy.



14. BAZA WOJSKOWA

Żołnierze nic Ci nie zrobią, możesz więc spokojnie przemaszerować przez bazę. Oczywiście nie zaszukdzi, jeśli zagadniesz wszystkich po drodze. Kiedy dojdiesz do drugiego zakrętu, usłyszysz głos Króla Kai. Ostrzeże Cię, że Ziemia jest niezwykle zagrożona i musisz się pośpieszyć! Biegnij więc między pobliskie domki i zagadnij lekarza. Potem wróć na drogę i skieruj się w prawo, by wydostać się stąd.

15. SPOTKANIE Z NAPPĄ I VEGETĄ

Czeka Cię tu spotkanie z potężnym przeciwnikiem... przygotuj się psychicznie. Obejdź

dookoła całą planszę, pozbieraj wszystkie Herbsy i zagadnij Krillina. Dowiesz się wówczas, że Twoi przyjaciele: Yamacha, Tien oraz Chiaotzu zginęli. Następnie porozmawiaj z synem. Piccolo też poległ. Nie pozostało zatem nic innego, jak zmierzyć się z przeciwnikiem. Podejdź do niego i wyzwyj na pojedynek!

Boss: Nappa

Doświadczenie: 2000

Wygląda na twardziela? Nie martw się, w rzeczywistości będzie można łatwo go pokonać. Jednak najpierw koniecznie ustaw Ki atak na unieruchamianie przeciwników – Solar Flare. Gdy zaczniesz bitwę, pamiętaj, by nie zbliżać się do niego i unikać fajerboli, którymi do Ciebie strzela. Staraj się za wszelką cenę od niego uciec, stwórz większy dystans, by móc załadować swój Ki atak. Kiedy tylko przeciwnik zbliży się na tyle, by go odpalić, zrób to, a następnie szybko zacznij okładać pięściami. Po kilku razach ucieknij, by nie odnieść obrażeń, bowiem Nappa szybko się obudzi. Powtórz to tyle razy ile trzeba, by przeciwnik został pokonany.

Teraz, kiedy masz go z głowy, sprawy nieco się skomplikują, bowiem czeka Cię kolejna walka. I jak to bywa, niestety z silniejszym od poprzednika wrogiem. Tym razem będzie nim Vegeta. Nim jednak się z nim zmierzysz, wylecz się, by być godnym przeciwnikiem!



Boss: Vegeta

Doświadczenie: 30000

Vegeta, jak i Nappa, będzie starał się być jak najbliższe Ciebie, ewentualnie użyje fajerboli, by zadać Ci obrażenia. Ale będziesz na to przygotowany, więc nie powinno być z tym problemu. I tym razem nastaw Solar Flare, by zamrozić go na chwilę, gdy będzie blisko. Wtedy również okładaj go pięściami. I powtarzaj to aż do skutku. Nie daj się jednak zwieść, gdy będzie Cię zagadywał. Uderzaj ile wlezie, a odniesiesz zwycięstwo!



Kiedy przeciwnik polegnie, stanie się coś dziwnego. Nagle przemieni się w gigantyczną małpę, o tak wielkiej sile, że w żaden sposób nie dasz jej rady! Ale na szczęście pojawi się Yajro i ocali was obcinając Vegetę - małpie ogon. Wtedy wróci on do swojej dawnej postaci... ale Gohan zacznie się transformować i jako druga gigantyczna małpa, powali go jeszcze na ziemię. Wtedy Krillin będzie chciał go zabić, lecz Ty zechcesz okazać mu łaskę i pozwolisz odlecieć. Cóż, czy to dobre posunięcie? Zobaczysz później! Ważne, że Twój synek jest wreszcie wolny, choć, podobnie jak Ty, wymaga pobytu w szpitalu. Dlatego też Twój przyjaciele polecają bez Ciebie na planetę Namek, by uprzedzić działania Vegety.



16. PLANETA NAMEK

Kiedy wylądujesz na planecie, udaj się do góry, a odkryjesz jak wielkie spustoszenie dotknęło tę krainę. Porozmawiaj z Namekaninem, by dowiedzieć się, że trzeba ratować drzewa, one bowiem dają życie tej planecie. Musisz zatem obiecać, że pomożesz je uchronić przed zniszczeniem! Potem wejdź do środka chaty i zagadnij kolejnego zielonego człowieka. Tym razem okaże się, że trzeba umieścić trzy bardzo cenne artefakty w świątyni na północy. Wtedy dopiero kraina będzie bezpieczna. Na początek udamy się po wszystkie sadzonki drzew. Pierwsza czeka na prawo i w dół od domu, przy którym stoisz. Strzeże jej kilku przeciwników, więc bądź ostrożny. Drugą znajdziesz w prawym górnym rogu wioski, ale uważaj, bo i przy niej kręci się strażnik, dinozaur oraz pterodaktyl. Polecam się z nimi zmierzyć dla podciągnięcia poziomu. Następnie zabierz roślinkę i udaj się po kolejną, która czeka w lewym górnym rogu. Możesz przedostać się tam wąską ścieżką pod ścianą. Ale i tam spodziewaj się zarówno strażników, jak i latających stworów. Kiedy będziesz miał je wszystkie, wróć do pierwszej chatki i posadź rośliny w dolach, które znajdziesz dookoła niej. W nagrodę dostaniesz 7000 punktów doświadczenia. Skoro spełniłeś prośbę pierwszego mieszkańca tej planety, przyszedł czas, by wypełnić i drugą. Dlatego teraz wybierzesz się do świątyni na północy. W tym celu musisz dostać się w miejsce, gdzie znalazłeś ostatnią sadzonkę, a stamtąd maszerować do góry. Staniesz u wrót świątyni. Nie ma jednak po co do niej wchodzić, bowiem musisz najpierw odnaleźć wspomniane artefakty. Dopiero wtedy wrócisz, by odłożyć je na miejsce. Idź więc w lewo i do góry, a potem zgodnie ze ścieżką. Po drodze natkniesz się na całą masę przeciwników, więc walcz z nimi śmiało, bo wywindują Cię kilka leveli do góry! Po jakimś czasie odezwie się do Ciebie Król Kai i dowiesz się, że Twój przyjaciele są już u niego. Właśnie trenują, by być potężniejszymi wojownikami. Pociągając to nowina! Teraz jednak skoncentruj się na zadaniu. Kiedy skończysz drogę, użyj latania, by dostać się na półkę wyżej. Idź nią do końca, a trafisz na czerwony obiekt - to artefakt. Brawo, zostały jeszcze tylko dwa. Kolejny, tym razem niebieski artefakt znajdziesz na półce wyżej, po prawej. Nie spodziewaj się jednak, że nikogo tam nie będzie. Jak zwykle czeka kilku przeciwników. Teraz wróć do świątyni i wejdź do jej środka.



17. ŚWIĄTYNIA NAMEK

Gdy znajdziesz się w środku, zauważysz potężny posąg, a u jego stóp białą płytkę. Stań na niej i znajdziesz się w kolejnej komnacie. Tu kieruj się w prawo, a kiedy dotrzesz do muru,

skręć do góry. Zatrzymaj się przy dłoni, którą miniesz, bowiem wskazuje ona ukrytą salę. Idź zatem w prawo i zobacz, do czego doszedłeś. To ostatni potrzebny artefakt! Teraz pozostało tylko odłożyć je na odpowiednie miejsce. Wróć więc do dłoni i cofnij się kawałek, do zielonej płytki. Stań na niej i przenieś się do kolejnej komnaty, gdzie kieruj się w lewo do kolejnej dłoni. Potem skręć na dół i przenieś się dalej przy pomocy pomarańczowej płytki. Stąd zaś w prawy dolny róg do złotego teleportu. Teraz jeszcze kawałek na dół i w lewo o białej płytki. Wylądujesz tak w pomieszczeniu z dwoma gigantycznymi statkami, za którymi znajdziesz ostatnią płytkę. Jest biała. Znalazłeś się w komnacie, w której muszą spokojnie spocząć artefakty. Dookoła posągu znajdziesz trzy puste półki z odpowiednimi kolorami. Po prostu stań na nich i wciśnij A. Odpowiedni artefakt powinien wówczas tam się pojawić. Wtedy też wzrośnie Twoja prędkość, jak również otrzymasz 30000 punktów doświadczenia. Teraz wystarczy wejść na kolejną białą płytkę i podążyć ścieżką, by znaleźć się za świątynią.



18. ZA ŚWIĄTYNIĄ

Kiedy znajdziesz się na zewnątrz, spotkasz swojego przyjaciela Krillina oraz Gohan. Porozmawiaj z nimi, nie omijaj także Vegety. Tym razem jest po Twojej stronie - żadne z was nie chce bowiem, żeby Frieza zdobył wszystkie Dragon Balls. Kiedy wyjaśnicie to sobie, udaj się do góry i w lewo. Natkniesz się w ten sposób na koleś w fioletowym wdzianku. Pogadaj z nim o Ginyu Squad, a następnie idź do góry, do tego mięśniaka. To jeden z tej drużyny. Proponuję, abyś oczyścił pole walki z wszystkich przeciwników, zanim go zagadasz. Pobiegaj zatem w okolicy i zlikwiduj dinusie oraz strażników. Teraz porozmawiaj z koleśkiem. Będzie chciał z Tobą walczyć, więc podejmij wyzwanie. Użyjaj na nim Solar Flare i atakuj pięściami. Powinno wystarczyć, lecz pamiętaj, by wyciągnąć go najpierw na otwartą przestrzeń. Jeśli go pokonasz, otrzymasz 40000 punktów doświadczenia. Kolejny chętny do bicia stoi na podwyższeniu na górze. Wart jest 70000 punktów doświadczenia, więc postaraj się! Technika taka sama jak ostatnio. I wreszcie ostatni przeciwnik: białogłowy. Jeśli go zwyciężysz, a technika nic się nie zmienia, dostaniesz ponownie 70000 punktów, a dodatkowo zaproszenie do walki z koleśkiem w fioletowym wdzianku. To ich kapitan. Wiesz gdzie się kręcił, więc tam go znajdziesz. Nie będziesz miał trudności z pokonaniem go, bo chyba już do tej pory powinieneś wyspecjalizować się w tego rodzaju walce. Zatem Solar Flare i gole pięści. Do dzieła. Po zwycięstwie dostaniesz 90000 punktów doświadczenia! Ha! Skoro tak łatwo poszło z tymi bandziorami, czas zmierzyć się z kimś dużo silniejszym.



19. OBÓZ WOJSK FRIEZA

Pewne jest, że spotkasz tu dużo przeciwników, ale potraktuj to jako szansę podszkolenia się i nabrania sił, a nie jako koszmarnie utrudnienie. Maszeruj tu w prawo, bowiem tam czeka statek Frieza. Będziesz musiał przelatywać z wyspy na wyspę, by się tam dostać, lecz na pewno trafisz. Po drodze znajdziesz też dużo Herbsów, więc będziesz mógł uzupełnić swoje zapasy, jeśli to niezbędne. Kiedy znajdziesz się na daleko po prawej, przejdź przez przesmyk między skalami, a znajdziesz się przy statku Frieza. Obejrzyj okolicę, a następnie wleć do środka.



20. STATEK FRIEZA

Obejrzyj go sobie dokładnie, jeśli masz ochotę. Możesz iść w lewo do szatni z ciuzkami, albo w prawo - pogadać z przyjaciółmi. Potem zaś skieruj się w prawo i skorzystaj z Rejuvenation Chamber, by uleczyć się przed ostatecznym starciem z Friezą.



21. OSTATECZNE STARCIE

Jesteś ponownie na planecie Namek. Przywita Cię tu Król Kai, o którego dowiesz się, że przyjaciele zebrali wszystkie Dragon Balls i wypowiedzieli życzenie. Ale będzie miał dla Ciebie także i złą nowinę: planeta stała się niestabilna, dlatego musisz bardzo uważać! Potem zaś porozmawiaj ze swymi przyjaciółmi. Teraz jedynie, co musisz zrobić, to zmierzyć się z Friezą. By go spotkać, kieruj się w prawo i do góry. Będzie już na Ciebie czekał. Zagadnij go, a ostateczna walka się rozpocznie.

Boss: Frieza

To już ostatni przeciwnik, więc jak na takiego przystało, nie będzie to krótkie starcie. Lecz niestety, można na nim zastosować te same techniki, co na wszystkich pozostałych. Musisz tylko bardzo uważać, bowiem jest bardzo szybki i wszystko niezwykle szybko się dzieje. Proponuję przed walką obejrzać teren, zapamiętać gdzie są kamienie i inne rzeczy blokujące przejście, bo jeśli tam utknieś, to przeciwnik nie zawaha się tego wykorzystać. A nie możesz pozwolić sobie na takie duże straty zdrowia, jakie zadaje Frieza. Tak więc ćwicz na nim Solar Flash i okładanie pięściami. Nie stój jednak przy nim za długo, pamiętaj, że lepiej zadać mniej obrażeń, niż potem samemu je dostać. Przeciwnik będzie miał kilka form i jak twierdzi, każda następna jest dużo potężniejsza. Ocen sam, ale dla mnie nie ma różnicy, skoro nie trzeba zmieniać techniki. Jeśli uda Ci się przetrwać wystarczająco długo i pokonasz go kilka razy, stanie się rzecz przewidywalna: planeta przestanie tolerować to „przyjacielskie” spotkanie i rozpocznie się seria wstrząsów, wybuch wulkanu oraz wylądowania elektryczne. I w takich oto warunkach przyjdzie Ci stoczyć ostatni etap walki, w którym to i Ty dokonasz transformacji w Super wojownika Saiyan. Potem już tylko czeka triumfowanie zwycięstwa...

Zły tyran Frieza został pokonany przez Gokę, legendarnego Super-Saiyanina. Tymczasem na planecie Ziemi, przyjaciele Gokę użyli mocy nowo odrodzonych Dragon Balls, by zyskać sobie, ażeby wszystkie ofiary Friezy powróciły do życia. Namekianie zaś, teraz na Ziemi i bez własnego świata, zastanawiają się, co przyszłość przyniosła...



GAMEBOY COLOR

GameBoy Color, mimo wielu jak na konsolkę lat na karku, ma się nadspodziewanie dobrze. Wiele z nas ma go do tej pory – poza tym, możliwość uruchamiania starszych gier na GBA też robi swoje. Dlatego nie zamierzamy przestać pisać o grach na

Pana Kolorowego. Zaczynamy od recenzji nowości i przypomnienia paru fajnych erpegów – i nie, nie ograniczymy się do krótkiego opisu każdej wydanej gry ze słowem Pokemon w tytule.



Azure Dreams (Konami). Gra prawie zupełnie nieznaną, a bardzo dobrą. Ukazała się też w wersji na PSX. Wcielasz się w rolę młodego chłopaka, który rusza do tajemnicznej wieży, walczyć z potworami. Jakiś czas temu zaginął tam twój ojciec – czy uda Ci się go odnaleźć? Bardzo dobra gra, co prawda walka wymaga odrobiny zręczności (jak w Legend of Zelda DX), ale to nic złego. Poza walką, zajmujemy się hodowaniem stworów wykluwających się z jajek. Niesamowicie wciągający tytuł. Ukazał się w Europie.



Oh! 50G and a Copper Sword!



Dragon Warrior I & II (Enix) – konwersja z NESa, dwie gry na jednym kartridżu. Całkowicie archaiczna i śmiechu warta grafika, ale fabuła i miódność – na najwyższym poziomie. Raczej nie dla początkujących – nie da się bowiem jej skończyć bez mocnego zaangażowania. Niestety, nie pojawiła się w Europie.



Dragon Warrior III (Enix) – największy rywal Pokemonów pod względem dopracowania. Czterdzieści godzin gry, wspaniała jak na możliwości GBC grafika, wciągająca fabuła i sto pięćdziesiąt typów potworów to główne zalety Dragon Warrior III. Poza tym nie ma obowiązku zbierania – to prawdziwy erpeg, gdzie ratujemy świat przy pomocy naszych zdolności bojowych, a nie tresury zwierzątek. Nie pojawiła się w Europie.



Legend Of Zelda DX (Nintendo) – to jedna z części serii, która ciągnie się już od wieków i nic nie wskazuje na jej koniec. Jak zwykle, bohaterem nie jest tytułowa Zelda, ale długouchy Link. Do przejścia setki kilometrów korytarzy, jaskiń i leśnych drózek, do pokonania – kilkadziesiąt typów wrogów. Styl walki jest zręcznościowy, więc trudno tę grę zaliczyć do klasycznych erpegów. Jest ona jednak z pewnością jedną z najlepszych gier na GBC. Ukazała się w Europie.



GDZIE TO KUPIĆ?

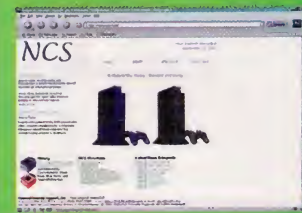
Jeśli polskie sklepy zawiodą, trzeba poszukać za granicą. Niestety, w tym przypadku karta płatnicza to konieczność. Internetowe banki stają się coraz popularniejsze. W inteligo (www.inteligo.pl) założysz konto nawet wtedy, jeśli nie masz jeszcze 18 lat - konto w tym banku może sobie założyć nawet trzynastolatek! Po założeniu konta dostajesz kartę płatniczą - Visę Electron. Zapłacisz nią w sklepie, wyjmiesz pieniądze z bankomatu no i oczywiście zapłacisz nią w internecie! Nie wydasz jednak ani złotówki więcej, niż masz na koncie.

Jeśli obawiasz się, że ktoś mógłby skraść kartę i pozbawić Cię oszczędności, możesz założyć konto w mBanku (www.mbank.com.pl) - tam dostaniesz specjalną kartę tylko do płatności przez internet. Co prawda kosztuje to 20 zł, ale masz pewność, że pieniądze są bezpieczne.

A teraz, na zakupy! Pamiętajcie, że GameBoye nie mają regionalizacji, jak duże konsole. Gra kupiona w USA będzie działać na Waszej konsoli. www.ebay.com - największy na świecie serwis aukcyjny. Można trafić okazje, ale niektóre gry osiągają zawrotne ceny. Zanim coś kupisz, zarejestruj się. A kiedy już znajdziesz wymarzony tytuł, upewnij się, że koszty przesyłki nie będą większe niż cena gry.

<http://special.reserve.co.uk/> - angielski sklep z grami na wszystkie platformy. Znajdziesz tutaj tylko te gry, które ukazały się w Europie. Pamiętaj, że funty są droższe od dolarów!

www.ncsx.com - amerykański sklep z grami z całego świata. Drogi, ale dobry. Mają nowości dość szybko, można też składać zamówienia przedpremierowe. Jeśli nie ma czegoś w ofercie – napisz do nich, z pewnością spróbują to sprowadzić dla Ciebie.



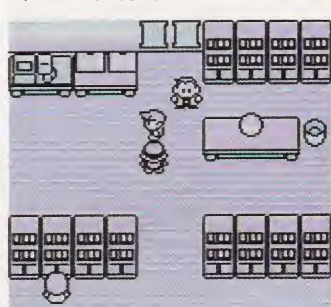
Metal Walker (Capcom). Kolejny klon Pokemona, ale dodano tu element zręcznościowy – walcząc naszymi robocikami, musimy sprawić, żeby odbijały się od wroga. Bardzo rozbudowana gra, świetny klimat science-fiction. Niestety, pomimo wielu zalet zupełnie nie zdobyła popularności. Do ukończenia gry nie jest konieczna współpraca z drugą osobą po linku, więc to dobry tytuł dla samotników. Jeśli szukasz kolejnej gry, która zabierze ci dobre parę miesięcy z życia, wiesz, czego szukać. Niestety, nie ukazała się w Europie.

Pokemon Red, Blue, Yellow (Nintendo/GameFreak) – bezspornie najpopularniejsze gry RPG na GameBoya. Do Europy trafiły na długo po tym, jak w Japonii wszyscy już je znali – i zdobyły

sobie wielką popularność. Dla wszystkich, którzy właśnie obudzili się z kilkuletniego snu: gra polega na zbieraniu uroczych potworków, trenowaniu ich, pokonywaniu kolejnych trenerów oraz rozbudowie swojej kolekcji pokemonów. Wersje różnią się dostępnością pokemonów (łącznie jest ich 151), w wersji Yellow dodatkowo towarzyszy nam Pikachu, maskotka całej serii. Dostępna w Europie.



Pokemon Silver, Gold, Crystal (Nintendo/GameFreak) – nowa, lepsza wersja starych pokemonów. Druga mapa do dyspozycji, kolejnych sto potworków do złapania i wytrenowania, poprawiona grafika. Obowiązkowa dla fana. Dla laika najlepszym wyjściem jest wersja Crystal – najładniejsza i najpełniejsza. Można grać jako dziewczynka. Dostępna w Europie.





SNOWCROSS

Marzenia o śnieżnych skuterach.

Każdy wielbiciel zimowego piękna na pewno wie jak wyglądają narty, snowboard, sanki itp.

Gadżety służące do zjazdów z najmniejszych nawet pagórków. Czasami beztraska zabawa kończy się wypadkiem i wówczas zjawiają się panowie w czerwonych swetrach, tak zwani GOPRowcy - przybywają na nartach, w ratrakach, a czasami na skuterze śnieżnym. Właśnie o tym ostatnim wynalazku traktuje Snowcross. Wyścigi na tych potężnych maszynach to jest to! Na początek przypisujemy naszemu modelowi odpowiednie parametry - prędkość, zwrotność, przyspieszenie. Należy kierować się ukształtowaniem kolejnych tras - na początku podstawą jest prędkość. Po ukończeniu zawodów na pierwszym miejscu uzyskujemy dodatkowy punkt, który możemy rozdzielić pomiędzy cechy maszyny. Wszystko jest w Snowcross proste - poczynając od grafiki przedstawiającej zawodników, otoczenie, przeszkody terenowe (muldy, kamienie, zmrożony śnieg), kibiców a na zasadach skończywszy. Na plus zapisać należy oprawę dźwiękową. Tylko trasy powinny być bardziej wymagające... Ale nie można w końcu mieć wszystkiego. Gra umożliwiła zabawę dla dwóch osób - poprzez połączenie konsol specjalnym kablem.

Belzebub



NEW YORK RACE

Korben Dallas by się skrzywił...

Pamiętacie Bruce'a Willis'a i jego piękną żółtą taryfę w filmie "Piąty Element"? Dzięki tej grze zasiadacie za kierownicą tego pojazdu.

Tak właśnie tryby dwóch przedstawicieli przemysłu rozrywkowego: filmowego i gromowego zaskakują się. Wolno, bo wolno (premiera filmu nastąpiła prawie 5 lat temu), ale zawsze. NY Race to, jak nie trudno się domyślić, gra wyścigowa, o poruszających się pod rozjaśnionym nieboskłonem Wielkiego Jąbłka taksówkach. Zawody rozgrywane są w kolejnych dzielnicach miasta, poczynając od dzielnic biedoty aż do luksusowych enklaw bogaczy. Na początku nie będzie łatwo - przeciwnicy dysponują dobrymi pojazdami, bez trudu uciekają nam w siną dal. Na szczęście tu i ówdzie pojawiają się power-upy: lepsze wchodzenie w zakręty, turbo. Należy pamiętać, że pojazd ulega zniszczeniu (wskaźnik po prawej stronie ekranu) - lepiej omijać budynki z daleka. Wchodzenie w zakręty to podstawa sukcesu. Za zarobione w wyścigach pieniądze można oczywiście modyfikować pojazd. Grafika, podobnie jak i oprawa dźwiękowa, stanowi o przeciętności NYR: samochodziki ani otoczenie nie rzucają na kolana, ale i nie powodują skurczów żołądka. Nic specjalnego.

Majkel

GameBoy

Wydawca: Wanadoo
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1-2

GRYwalność

Jeżeli lubisz serię Micro Machines - Snowcross jest wymarzoną grą dla Ciebie! Fajna muzyka to dodatkowo plus.

7.3

GameBoy

Wydawca: Wanadoo
Gatunek: wyścigi
Liczba graczy: 1

GRYwalność

Gdyby włożono więcej serca w przygotowanie dźwięków, byłoby zdecydowanie lepiej. A tak - średnio na jeża.

4.9



ROBOPON: SUN VERSION

Konkurencja dla pokemona Pikachu?

Atlus nawet nie próbuje udawać, że ich gra to coś całkiem innego - poczynając od tytułu, poprzez ekran tytułowy, ludzko podobny do tego oglądanego przy włączaniu któregośkolwiek Pokemona, aż do ogólnej zasady "złap je wszystkie" - śmieszki to pokestworkami na kilometr. Bez wgłębiania się w fabułę - chodzisz po świecie, tłuczysz się z wszystkimi i konstruujesz robopony. I tu właśnie widać element gry, który wymaga największego zaangażowania. W zwykłych Pokemonach wystarczy wystawiać często nasze pokraki, żeby ładnie nabierały doświadczenia i uczyły się nowych ciosów. Tutaj nie jest tak łatwo.

Robopony to robociki - trzeba im zmieniać części, instalować oprogramowanie, więc pracy jest o wiele więcej. Innymi słowy, posiedzisz dłużej przy grze, dłużej w ustawieniach i bawiąc się w konstruktora. Mnie to strasznie cieszy, bo mam wolną rękę - a w przypadku pokemonów tego nie było. Dodatkowo, kartridż jest wyposażony w unikalny gadżet - wewnętrzny zegar, który zaczyna popiskiwać, kiedy coś ważnego ma się wydarzyć. Widać więc, że to gra powstała już po pierwszej generacji Pokemonów - zegar pojawił się dopiero w serii Silver/Gold/Crystal. Dodatkowo, możesz wypuszczać robopony na trening - nie trzeba się wtedy nimi zajmować. W miarę rozbudowywania firmy otrzymanej od dziadka, jest coraz więcej miejsca na treningi. To bardzo przydatna cecha, bo samodzielne szukanie przygodnych wrogów i podnoszenie w ten sposób poziomu jest szalenie męczące.

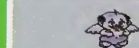
Niestety, grafika nie wygląda najkorzystniej - podobieństwo do Pokemonów jest aż zbyt wyraźne, a taki brak własnej inwencji drażni. Co gorsza, robociki nie wyglądają już tak uroczo, jak pokemony, więc wszystko sprawia wrażenie siernieznego dzieła.

Największym minusem gry jest jednak śmiesznie niski poziom trudności. Przy znikomym wysiłku, bez specjalnego kombinowania, przejdiesz grę. Czy warto szukać Robopona? Tak, pomimo że nie ukazał się w Europie. To dobra gra, świetna dla zwolenników kombinowania. Jeśli ktoś uwielbia pokemony, nie ma szansy, żeby Robopon nie przypadł mu do gustu.

Anek



To ja, z dziadkiem, w ogrodzie. Dziadek jest wynalazcą i pewnie dla tego jest taki rozstrzygnięty. Ciągłe zapięcie, jak mam na imię.



What? I'll give you something!

Hmmm. To jakiś dziwny pan. Nie wierze nikomu, kto mości wasy i masz skrzydełka. I nie wiem, czy chce dostać to, co on chce mi dać. Co on w ogóle robi w moim albumie?



A tutaj widzicie mnie i moją dziewczynę. Chodzimy ze sobą. Głównie do sklepu po bułki, ale uważam, że to dobry początek. Nie rozumiemy dużo, bo jesteśmy bardzo nieśmiali.

GameBoy

Wydawca: Atlus
Gatunek: rpg
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Trochę zbyt stare kolory, i postacie mogłyby być trochę wyższe niż szersze. Ale spełnia swoją rolę.

DŹWIEK

Bardzo dobre udźwiękowienie. No i budzik wzywający nas do konsolki nie jest zbyt natrączywy.

GRYwalność

Jeśli lubisz pokemonowate erpegi, nie ma co gadać - to gra dla Ciebie. Nie zawleczesz się na niej.

7.7



NEW ADDAMS FAMILY

Kolejny dzień z nową przygodówką...

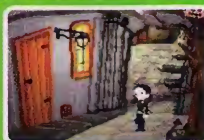
Addamsowie to ciekawa rodzina. Pełno tam psychopatów, potworów, wiedźm oraz zwykłych świrów. Ich życie na pozór jest łatwe i proste, ale wszystko zmienia się z chwilą, kiedy do drzwi ich domostwa puka urzędas, triumfalnie oświadczający, że miasto przejmuje teren, na którym stoi dom. Zamierzają tu postawić... wesołe miasteczko!!! Koszmar. Addamsowie nie poddadzą się tak łatwo - muszą tylko znaleźć dokumenty własności. Niestety, nie sposób ich znaleźć. Pugsley i Wednesday postanawiają zająć się tą sprawą. Oczywiście nie wygląda to tak, że przemierzamy dom i okolice, zaglądając pod każdy kamień w poszukiwaniu dokumentów. Zaczyna się od zepsutej gilotyny. Dopiero kiedy Pugsley wróci z potrzebnym przedmiotem do Wednesday, akcja potoczy się dalej. Nie przeszkadza nam to jednak zbierać informacji, gawędzić z rodziną i przeszukiwać pomieszczeń. Od czasu do czasu poza naszymi zdolnościami śledczymi wykorzystujemy też zwinność - gra ma bowiem kilka elementów zręcznościowych. Osoby nie będące zwolennikami tego typu urozmaiceń nie mają wyboru - ze swojej strony proponuję częste zapisywanie stanu gry. Na szczęście można to zrobić w dowolnym momencie.

Dom Addamsów jest utrzymany w czarno-szarej kolorystyce. Zdarzają się bardziej kolorowe elementy, ale głównie na zewnątrz domu, a tam nieczęsto przebywamy. Drugi zarzut to wytyczone trasy do poruszania się. Zamiast swobody spacerowania po danym pomieszczeniu, kroczymy tylko ustalonymi przez twórców gry ścieżkami. Chociaż ogólny mechanizm zabawy jest dość podobny do tego z Fish Files, to jednak Addams Family nie jest aż tak dobre. Mniej tu humoru - typowy, czarny humor Addamsów rozmywa się gdzieś po drodze i już nie bawią nas szaleństwa wszystkich członków rodziny. Dwie podobne gry w jednym miesiącu. Którą wybrać? No cóż, ocena końcowa mówi sama za siebie. Addams Family to przyjemna gra, pełna zagadek, w której spotykamy znane z filmu postacie, ale to wszystko za mało. Brak jej uniwersalności, brak klimatu, który poczuć grać nie znający Addamsów. Drugie miejsce.

Anek



Galeria mamusi. Ten obraz będzie fantastyczny. Mama sama go maluje. Żyłka na to tylko dwa wiadra farb i dwie pokojeńki.



Raz, jak zamknąłem Wednesday w muzeum, nikt jej nie znalazł przez tydzień. Niestety, moja opowieść o tym, że uciekała z cyrkiem, wydała się tacie nieco naciągana.



Wujek Fester to się potrafi bawić. Jego fotel jest podpięty do sieci. Elektrycznej. Szczoła, że jest lży, inaczej robiłby sobie w ten sposób afro. Też taki będę, jak dorosnę.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Titus
Gatunek: przygodówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Szaro-bura. Ale nie szkodzi, tak to ma wyglądać. Drażnią odgórnie wytyczone ścieżki na ekranach.

DŹWIĘK

Niezauważalny. Może to i lepiej - przygodówka nie wymaga orkiestry symfonicznej. Ale z drugiej strony, szkoda.

GRYwalność

Jest dobrze, ale są lepsze przygodówki - patrz Fish Files. Tu jest nieco zbyt słermięźnie. I ponuro.

6.7



THE FISH FILES

Rybie opowieści, w głowie się nie mieści!

Takie gry przypominają złote czasy przygodówek na PC. Pogięta grafika, zakrecona fabuła i komentujące cały świat postacie - tego mi brakowało.

W zalawie gier na GBC wyróżniamy dwa nurty główne: pokemonowate erpegi oraz mario-wate zręcznościówki. Pewnie, jest to uproszczenie i wiele świetnych pozycji wymyka się tej klasyfikacji. Ale kiedy wchodzimy do sklepu, właśnie takie gry pierwsze rzucają się nam w oczy. Można się poczuć zmęczonym... ale na szczęście jest Fish Files, gra świeża, świetna i śmieszna! 3x5! Jest to przygodówka point'n'click, czyli taka gra, w której wskazuje się przedmioty lub osoby i ogląda je, używa lub rozmawia z nimi, w zależności od naciśniętego klawisza i dostępnych możliwości. No to teraz wyobraźcie sobie zawiązanie akcji w Fish Files: wszystkim studentom skradziono w nocy ich złote rybki. Rybki zostały rozdane studentom, żeby nauczyć ich sumiennosci i wyrobić poczucie obowiązku. O dziwo, ten plan się powiódł. Główny bohater, wylupiaostooki chudzielec imieniem Dante, postanawia odnaleźć swoją łuskowatą ulubienicę. Naszym zadaniem będzie odpowiednie kierowanie poczynaniami jego oraz dwójki jego przyjaciół ze studiów. Ponieważ tu liczy się umysł, naszym zadaniem będzie wyciąganie wniosków z rozmów z napotkanymi tu i ówdzie ludźmi, zbieranie wszelkich przedmiotów oraz wnikliwa obserwacja otoczenia.

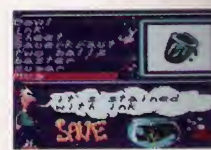
Zagadek jest wiele i nie wszystkie rozwiążemy na pierwszy rzut oka, ale po chwili zastanowienia wszystko wydaje się logiczne. I to jest cecha dobrych przygodówek - wymagają logicznego myślenia i zachowują zasady z życia codziennego.

Na koniec trochę słodkiego o grafice. Mnie powaliło. Świetna animacja, duże pomieszczenia, narysowane w sposób dający złudzenie perspektywy, żywiutkie kolory - tak wyglądały klasyczne przygodówki na PC, jak choćby Day of the Tentacle. Jeśli tak wyglądają ostatnie podrygi GBC w Europie, to aż się boje pomyśleć, jak będą wyglądać za parę lat ostatnie podrygi GBA! Co tu dużo mówić, Fish Files to kiler. Oczywiście, nie ma co liczyć popularność równą tej, jaką osiągnął wąsaty grubas albo żółta mysz, ale każdy, absolutnie każdy posiadacz GBC powinien poznać tę pozycję.

Anek



Kto zna pecetową przygodówkę Day of the Tentacle, ten widzi podobieństwa między tymi grami. Leżka się w oku kręci...



Zawartość kieszeni studencka może budzić pewne wątpliwości co do jego zdrowia psychicznego. Cóż, to pewnie artysta i zrobił z tego nowoczesną konstrukcję.



Inspekcja w damskiej toalecie, zakończona zainstalowaniem malej kamerki, była całkowitym sukcesem. Dante wręcz nie posiadał się z radości - ten wieczór będzie udany: tylko on i tuzin dziewczyn.

GameBoy MAGAZYN

Wydawca: Titus
Gatunek: przygodówka
Liczba graczy: 1

GRAFIKA

Kolorowa, pogięta, świetna. Co tu dużo mówić, dawno nie było czegoś tak dobrego na GBC.

DŹWIĘK

Przyjemny, ale nie nachalny. No, ale nikt nie liczył na cuda w tej dziedzinie. Zupełnie wystarczy jakoś fabuła.

GRYwalność

Ta gra to coś, czego na GBC nie było w tak doskonałej formie. Po prostu trzeba się z nią zapoznać.

9.0



TIPS & TRICKS

Mamy ich mnóstwo, i to zarówno dla GBA, jak i GBC. Opracowali: Majkel i Belzebub.

GameBoy Advance

Aero the Acro-Bat

Trudniejszy tryb

Skończ grę, a koło swojego save'a zobaczysz napis "Circus Act 1+" - to właśnie ów tryb.

Army Men: Operation Green

Poziom	Hasło
02	5VKPR6*B lub K*67LZZM
03	5PK5LL*4 lub F58FWJ*N
04	Y8DTF4HK lub 3MC9TS15
05	62BVXHY lub 3SXRLWOJ
06	MQ5310VP lub Y0V7G6ZM
07	SZQR6W1J lub DLTVD4G7
08	44BQQCWH lub NJ98C3XD
09	F4J1ZRWG lub CG4PPSC6
10	FFOOWP36 lub 5QFBJJZ
11	*HBNVVV4 lub 52CN4BBH
12	85M3QCF* lub *BR53WWF

Castlevania: Harmony of Dissonance

Hard Mode

Wpisz jako imię HARDGAME. Powinienesz usłyszeć dźwięk.

Gra bez magii

Wpisz jako imię NO MAGIC.

Graj jako Simon

Po przejściu całej gry, podczas wyświetlania loga Konami wpłesz kod: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, B, A.

Graj jako Maxim

Po przejściu całej gry, wpisz jako imię Maxim, a będziesz mógł nim kierować.

Odblokowanie walk z bossami

Aby móc toczyć pojedynki z kolejnymi bossami, po prostu ukończ grę.

Chu Chu Rocket

Tryb Hard

Skończ wszystkie normalne etapy w trybie "puzzli".

Tryb Special

Skończ wszystkie puzzle na poziomie "hard".

Tryb Mania

Skończ tryb "special".

Szybsze napisy końcowe

Przytrzymaj B.

Doom

God mode

Zapauzuj grę i przytrzymaj guziki L + R i naciśnij A, B, A, A, A, A, A.

Wszystkie przedmioty

Zapauzuj grę i przytrzymaj guziki L + R i naciśnij A, B, B, A, A, A, A, A.

Niezniszczalność

Zatrzymaj grę i przytrzymaj guziki L + R i naciśnij B, B, A, A, A, A, A.

Mapa

Zatrzymaj grę, następnie przytrzymaj guziki L + R i naciśnij B, A, A, A, A, A, A.

Pomijanie etapów

Zatrzymaj grę, następnie przytrzymaj guziki L + R i naciśnij A, B, A, A, B, B, A, A. Ominiesz pięć etapów.

Etap "Tower Of Babel"

Zatrzymaj grę, następnie przytrzymaj guziki L + R i naciśnij A, B, A, B, A, B, B, A.

Ukryta baza wojskowa

W "Toxic Refinery" (Epizod 1, Etap 3). Ukończ pierwszą część etapu (zanim wejdziesz w niebieskie drzwi), następnie wróć się do miejsca początkowego. Spójrz w głąb ścieżek radioaktywnych i powinieneś zobaczyć platformę. Przejdź w poprzek platformy w kierunku ściany. Wtedy ściana się otworzy, zabij kilku przeciwników. W nowej strefie poszukaj drzwi wyjściowych. Wejdź w nie i włącz przełącznik (dane się nie ukaza). Po przejściu przez drzwi znajdziesz się w ukrytej bazie.

Duke Nukem Advance

Nieśmiertelność

Aby odblokować tryb nieśmiertelności, mieć pod dostatkiem amunicji, etc. wystarczy: zapauzować grę, trzymając lewy duży guzik wcisnąć lewo, góra, A, góra, lewo, A, Start, Select.

Turok Evolution

Poziom	Hasło
1-2	K8T87 NL46K 6T8K
1-3	K8T87 NL46K T7R3
1-4	K8T87 NL46K 4V2T
2-1	K8T87 NL46K 7NR1
2-2	K8977 N5408 VR0S
2-3	K8T77 NL42R 2T74
2-4	K8T77 NL42R 39KV
3-1	K8T77 NL42R KV41
3-2	55987 L5452 V052
3-3	5K987 V5452 3678
3-4	5K987 V5452 LV15
4-1	5K987 V5452 3K21
4-2	5K987 V5452 9VL2
4-3	KK987 V2457 TV7L
4-4	KK987 V2457 5RTV
5-1	KK987 V2457 K69L
5-2	KK987 V2457 759T
5-3	KL987 NT465 364V
5-4	KL987 NT465 TK8N

F-Zero Advance

Ekran hasła

W ekranie wybierania pojazdu w trybie Grand Prix naciśnij L, R, Start, R, L, Select.

Samochód Jockera

Wygraj trasy Pawn, Knight i Bishop na standardowym poziomie trudności.

Samochód Falcon MK-II

Wygraj jakąkolwiek trasę na ekspercie.

"Fighting Comet car"

Wygraj trasy Pawn, Knight, Bishop oraz Queen na poziomie trudności Master Class.

"Silver Thunder car"

Wygraj trasy Queen na ekspercie.

"Stringray car"

Wygraj trasy Pawn, Knight i Bishop na ekspercie.

"Silence: Open C"

Przejdź połączoną grę z innym GBA używając tylko jednego cartridge'a.

Poziom trudności Master

Wygraj trasy Pawn, Knight lub Bishop na ekspercie w trybie Grand Prix.

Tryb pokazowy

Na ekranie początkowym wcisnij Select.

GT Advance 2 Rally Racing

Wszystkie części

Trzymając lewy guzik i B wcisnij górę.

Trzy dodatkowe tryby gry (KART, WIRE FRAME, RADI-CON)

Trzymając lewy guzik i B wcisnij dół.

Wszystkie trasy

Trzymając lewy guzik i B wcisnij prawo.

Wszystkie auta

Trzymając lewy guzik i B wcisnij lewo.

Tryb Expert Championship

Skończ normalny tryb Championship ze złotymi medalami na wszystkich trasach.

GT Advance Championship Racing

Wszystkie trasy

Wejdź do okna "Start" z obrazkiem samochodu. Przytrzymaj L + R, i przyciśnij góra/prawo + B.

Wszystkie samochody

Wejdź do okna "Start" z obrazkiem samochodu. Przytrzymaj L + R, i przyciśnij góra/lewo + B.

All tune-ups

Wejdź do okna "Start" z obrazkiem samochodu. Przytrzymaj L + R, i naciśnij dół/prawo + B.

Napisy końcowe

Wejdź do okna "Start" z obrazkiem samochodu. Przytrzymaj L + R, i naciśnij GÓRA + B.

Wszystkie samochody i tryby dodatkowe
Wpisz "S/PD W1/H L8Q8 >VbB" jako hasło aby odblokować wszystkie wozy i tryby dodatkowe.

Tryb szybkości

Wpisz "2QJD +D1Q 9Fy2 5B0C" jako hasło żeby odblokować tryb szybkości, 31 samochodów i mieć pierwsze miejsce we wszystkich wyścigach.

Ice Age

Poziom	Hasło
Poziom 2	PBBQBB
Poziom 3	QBCQBB
Poziom 4	SBFQBB
Poziom 5	DBKQBB
Poziom 6	NBTQBB
Poziom 7	PCTQBB
Poziom 8	RFTQBB
Poziom 9	CKTQBB
Poziom 10	MTTQBB

Wybór poziomów

Wpisz kod: NTTTT.

Sceny z filmu

Wpisz: MFKRPH.

Lady Sia

Dodatkowe etapy

Zdobądź rangę "Perfect" w każdym etapie w królestwie, aby odblokować dodatkowe etapy dla danego królestwa. Dla każdego z czterech królestw istnieje jeden dodatkowy etap.

Lilo & Stitch

Poziom I hasło

Beach: Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch
 Mothership: UFO, Scump, Stitch, Rocket, UFO, Stitch, UFO
 Space Cruiser: Lilo, Rocket, Stitch, Rocket, Rocket, Scump, Stitch
 Junkyard Planet: UFO, Rocket, Stitch, Rocket, Rocket, Scump, Stitch
 Escape: Stitch, Scump, UFO, Gun, Rocket, Scump, UFO
 Rescue: Flower, Scump, UFO, Gun, Gun, Gun, UFO
 Final Challenge (bez dodatków zwiększających moc): Lilo, Pineapple, Flower, Pineapple, Gun, Gun, Stitch
 Final Challenge (z dodatkami): Stitch, Rocket, Flower, Gun, Gun, Pineapple, Stitch





Rampage Puzzle Attack

Aby przejść do danego poziomu, wpisz jedno z poniższych haseł.

Tokyo 1-1:	QGGHKGGBHF
Tokyo 1-2:	LLMLMPLQMT
Tokyo 1-3:	GJJBHKGGBHF
Tokyo 1-4:	BDFGCFBGCK
Tokyo 1-5:	GSBBHKGGBHF
Delhi 1-1:	LPRQMPLQMT
Delhi 1-2:	QKNLRLQLRP
Delhi 1-3:	BFGGCFBGCK
Delhi 1-4:	QBGLRLQLRP
Delhi 1-5:	LQCMPLQMT
Helsinki 1-1:	GLSBHKGGBHF
Helsinki 1-2:	BGPFCFBGCK
Helsinki 1-3:	GBLBHKGGBHF
Helsinki 1-4:	LQHOMPLQMT
Helsinki 1-5:	QLDLRLQLRP
Paris 1-1:	BKTGCFBGCK
Paris 1-2:	LMLRMPLQMT
Paris 1-3:	GJHCHKGGBHF
Paris 1-4:	BDDHCFBGCK
Paris 1-5:	GSCKHKGGBHF
Hollywood 1-1:	LPQRMPLQMT
Hollywood 1-2:	QKMMRTQLRP
Hollywood 1-3:	BFJHCFBGCK
Hollywood 1-4:	QBPMRTQLRP
Hollywood 1-5:	LQBRMPLQMT

Rayman Advance

Wybór Etapu

Wciśnij pauzę a następnie naciśnij w górę, lewo, prawo, na dół, prawo, L.

99 życ

Wciśnij pauzę i naciśnij w lewo, prawo, na dół, prawo, lewo, R.

Nieśmiertelność

Wciśnij pauzę i naciśnij w prawo, do góry, prawo, lewo, prawo, R.

Wszystkie przedmioty

Wciśnij pauzę i naciśnij R, góra, lewo, prawo, lewo, L.

Uzupełnianie mocy

Wciśnij pauzę i naciśnij L, dół, lewo, góra, dół, R.

Scooby-Doo and the Cyber Chase

Colliseum

Wpisz: MXP#2VBL

Ocean Chase

Wpisz: CHBB5VBX

Trzeci poziom

Wpisz: VLD8MVTK

Prehistoric Jungle

Wpisz: 5S@C7VB8

Spiderman the Movie

Lepszy defens

Zbieraj wszystkie złote pajaki w grze - wzmacni to siłę twojej obrony.

Większa siła

Ukończ grę z co najmniej 150 000 punktów.

Wybór poziomów

Ukończ grę aby odblokować tę właściwość. Następnie w menu głównym wybierz nową grę i naciśnij Start. Masz wybór dowolnego poziomu gry.

Scorpion King

Graj jako Cassandra

W menu password wybierz obrazki: Mathayus, Memnon, Isis i Mathayus.

Star X

Nieograniczona liczba bomb

Wpisz hasło: gsboom

Poziom

AQUESS Part-2	IGIFCDLC
AQUESS Orbit	2EA3QD01
EGAON Part-1	NGK3QD0S
EGAON Part-2	YGA5QSON
EGAON Orbit	JGIXASPT
BIRMEN Part-1	FECXE051
BIRMEN Part-2	ECMXUQXL
BIRMEAN Orbit-ship	IIC3ADCO
WOLF X2 Part-1	ZLI3CQQB
WOLF X2 Part-2	MJC3CQA1
WOLF X2 Orbit	EJ13QDC4
HADES Part-1	BLCXQFVG

Kod

IGIFCDLC
2EA3QD01
NGK3QD0S
YGA5QSON
JGIXASPT
FECXE051
ECMXUQXL
IIC3ADCO
ZLI3CQQB
MJC3CQA1
EJ13QDC4
BLCXQFVG

Hard Level

2.	3468 Pacific Ocean
3.	2345 Northern Siberia
4.	8791 Bering Strait-Arctic
5.	6642 North Sea
6.	2918 Eastern Europe
7.	5748 Arabian Peninsular
8.	5367 South East Asia
9.	3783 Mongolian Desert
10.	9818 Artic Circle
11.	9319 South America
12.	6161 Gulf Of Mexico

Tekken Advance

Inne kolory ubrań

Naciśnij START w menu wyboru postaci, a uzyskasz inne kostiumy dla każdego fightera.

Graj jako Heihachi

Wygraj grę wszystkimi dziewięcioma postaciami na dowolnym poziomie trudności. Heihachi pokaże się obok Hwoaranga i Paula.

Tryb team battle

Skończ Heihachim tryb arcade.

CT Special Forces

Kody do misji

Świat 1: 0202

Świat 2: 1408

Świat 3: 2704

Świat 4: 0108

Zone Of the Enders

Inne zakończenie 25 poziomu

Zniszcz więcej wrogów niż Mars Angels w poziomie 12.

Inne zakończenie 24 poziomu

Zniszcz mniej wrogów niż Mars Angels w poziomie 12.

Top Gun Firestorm Advance

Easy

2.	9799 Pacific Ocean
3.	8457 Northern Siberia
4.	6767 Bering Strait-Arctic
5.	6891 North Sea
6.	2468 Eastern Europe
7.	4479 Arabian Peninsular
8.	3232 South East Asia
9.	1295 Mongolian Desert
10.	7783 Artic Circle
11.	8226 South America
12.	7453 Gulf Of Mexico

Medium

2.	7294 Pacific Ocean
3.	4947 Northern Siberia
4.	1599 Bering Strait-Arctic
5.	9145 North Sea
6.	8813 Eastern Europe
7.	9115 Arabian Peninsular
8.	8212 South East Asia
9.	9215 Mongolian Desert
10.	4518 Artic Circle
11.	2121 South America
12.	4211 Gulf Of Mexico

Spyro - Season of Ice

99 życ

Kiedy błyska napis "press start" naciśnij: lewo, prawo, prawo, prawo, dół, góra, prawo, góra

Wybór plansz

Kiedy błyska napis "press start" naciśnij: dół, góra, dół, lewo, prawo, góra, lewo, góra, A

GameBoy Color

Pokemon Red, Blue, Yellow

Duplikowanie rzeczy i 99 miejsc w kieszeni.

Aby zduplikować żądany przedmiot umieść go w kieszeni. Upewnij się, że masz FLY HM, poleć do Viridian City. Porozmawiaj ze starszkiem na północy. Kiedy zapyta czy się spieszysz, odpowiedz NIE i popatrz co robi. Poleć na Cinnabar Island i użyj SURF HM. Surfuj wzdłuż prawego wybrzeża, ale nie w wodzie, tylko po brzegu. Użyj SURF i korzystaj z niego aż napotkasz pokemona o imieniu: "M", "Missingno." albo takiego o poziomie ponad 100. Jeśli takiego spotkasz, zabij go lub ucieknij z pola walki. Nie łap ani "M" ani "Missingno.", bo trick się nie uda!!!!!! Aby pokonać "M" wystarczy używać szybkich ataków. Po pokonaniu stwora zerknij do kieszeni.

Duplikowanie Pokemonów

Potrzeba do tego: link cable, 2 gier z pokemonami i 2 GameBoyów.

W pierwszej konsoli znajduje się silny stwór, którego obaj chcecie. W drugiej słaby, którego chcesz wymienić. Wejdź w opcje wymiany (Trade) i dokonajcie transakcji. Wyłącz (!!!) pierwszego GameBoya (z dobrym pokemonem) tuż przed pojawieniem się napisu "Trade Complete!". Druga konsolka zasygnalizuje dokonanie wymiany ("Trade Complete!").

Jeśli wszystko przebiegło poprawnie, na drugiej konsolce powinien w miejsce słabego pokemona pojawić się mocny. Pokemon silny pozostanie także w konsolce numer 1.

Dragon Warrior 1+2

Zmiana imienia

Aby zmienić imiona księcia i księżniczki, nagraj grę i udaj się na spoczynek. Naciśnij kontynuację by przejść do opcji plików. Wskaż strzałką plik, w którym chcesz zmienić imiona. By zmienić księciu trzymając lewy guzik, start i select naciśnij A. Zmień imię. Dla księżniczki trzymaj prawy guzik, start i select naciśnij A.

Magi Nation

999 pieniążków

Aby uzyskać prawie 1000 pieniążków sakwie skieruj się do sklepu w Narami i kup Strength Gem za 8. Następnie odsprzedaj fant - otrzymasz 18 pieniążków. Na jednej transakcji zyskujesz 13 monet. Trik można powtarzać aż do nieprzekraczalnego limitu 999 pieniążków.

Addams Family

Max Energii

Po stracie życia, naciśnij i trzymaj A i B Select i naciśnij Start.

Bombberman Hero

Dragon BOSS

Wpisz kod 8146

Donkey Kong 2

Wszystkie Krem coins

W menu wyboru gier wciśnij prawo i naciśnij A, B, A, B

Nieskończona liczba życ

W menu wyboru gier wciśnij prawo i naciśnij A, A, B

Wszystkie nanner coins

W menu wyboru gier wciśnij prawo i naciśnij B, B, A, A

Donkey Kong Country

Cała mapa

Na mapie świata przytrzymaj SELECT a przy pomocy kierunków możesz obejrzeć mapę.

Harvest Moon 3

Jak zdobyć wędkę

Daj Billowi rzeczy z farmy. Poproś o młotek, a kiedy go odda, da ci wędkę.

Harvest Moon 2

Szklki powrót na farmę

Jeżeli jesteś w lesie a chcesz wrócić do domu idź za źródłem, wejdź w drugie drzewo, a znajdziesz ścieżkę do domu. Skróć nie dział z farmy do lasu!

Legend of Zelda: Oracle of Seasons

Lepszy sklep

Aby uzyskać dostęp do sklepu ze specjalnym towarami graj na konsoli CBA

Legend Of Zelda: Link's Awakening

Kradzież w sklepie

Wejdź do sklepu i wybierz przedmiot, który chcesz. Podejdź do sprzedawcy w rogu i upewnij się, że patrzy na ciebie. Weź nogi za pas - nawet Cię nie zauważy. Nie wracaj do tego sklepu!

Mario Tennis

Srebrne i złote rakiety

Weź żelazną raketę Iron Racket (jeśli ją masz) i idź na kort treningowy. Idź nad jezioro (górny prawy rog) i wzdłuż brzegu, aż spotkasz chłopca. Porozmawiaj z nim, a następnie pokaż mu swoje rakiety. Wyśmiej Cię. Przygotuj się na jak najszybsze wciskanie klawisza A w ciągu 10 sekund. Jeżeli wciśniesz klawisz 100-149 razy dostaniesz srebrną raketę, ponad 150 złota. Jeżeli wciśniesz 100-149 za pierwszym razem dostaniesz raketę na własność. Jak masz srebrną raketę nie dostaniesz złotej.



POKEMON mini

Przed Wami malutka, wyposażona w monochromatyczny ekranik kieszonsolka (a nawet minikieszonsolka) z głośniczkiem, który wydaje z siebie głównie bli, bli, bli

Pokemon mini to taki bardzo mały GameBoy. Ma maleńki krzyżaczek, małe guziczki A, B i trochę większy guzik C (ten ostatni jest funkcjonalny) oraz jeszcze mniejszy guzik włączający konsolkę. Od jakiegoś czasu można ją kupić także w naszym kraju.

Minikieszonsolka, została zaprojektowana dla Pokemaniaków, czyli dzieci w wieku powyżej trzech lat. Pokemon mini działa na jedną baterię AAA - jest ona ukryta pod przykrywką przykrytą na śrubkę, co ma prawdopodobnie zapobiec łatwemu jej usunięciu przez żądzą wrażeń małego Jasia Mądralińskiego. Carty (oczywiście maleńkie, wielkości znaczka pocztowego) również są zabezpieczone przed wyjęciem - po włożeniu blokują się w gniazdku i trzeba przesunąć przycisk, aby je wyjąć. Wyświetlacz ma około cała przekątnej i jest bardzo kontrastowy - widać wszystko, co trzeba, choć i tak nos musi być prawie przyklejony do konsolki. Minikieszonsolka ma wyposażenie na miarę XXI wieku - port podczerwieni, przez który może komunikować się z innymi minikieszonsolkami i przysyłać dane (ale na odległość nie większą niż metr). Konsolka potężnie wibruje i ma czujnik wstrząsów wykorzystywany w większości gier. Jest też zegarek i wewnętrzna pamięć do przechowywania naszych osiągnięć w grach.

Pokemon mini jest dostępny w trzech kolorach: niebieskim, purpurowym i zielonym. W pudełku, oprócz baterii i instrukcji w kilku językach, znajduje się też cart z Pokémon Party Mini.

Liczba gier na Pokemon mini nie jest zbyt imponująca, w sumie tylko cztery pozycje. Oczywiście proste, bez żadnych fajerwerków czy skomplikowanej fabuły, i o poziomie trudności dostosowanym do umiejętności przeciętnego pięcioletka, ale co najsmieszniejsze starsi mogą mieć problemy z ich przejściem. Przecież wyrosli już z łapania godzinami jajek do koszyka na jednej z prehistorycznych, kupowanych na bazarach od przybyszów ze wchodu, kieszonsolek. A te nie są dużo bardziej skomplikowane i mali gracze w wieku od trzech do sześciu lat powinni być aż nadto zadowoleni. Pokemon mini to idealna kieszonsolka dla najmłodszych zapalonych Pokemaniaków, za małych jeszcze na GameBoy Color czy Advance. Tylko, że niestety zbyt droga jak na nasze skromne, środkowoeuropejskie warunki. Mammy obawy, co do tego czy ta zabaweczka przyjmie się u nas. Nie każdy rodzic zdecyduje się swojemu ukochanemu, małemu „psujowi” kupić takie cacko za ponad dwieście złotych...



Pokémon Party Mini

Pokemon Party Mini to chyba najlepszy z czterech pierwszych tytułów na kieszonsolce. Pokemon Party Mini oferuje nam sześć mini-gier, polegających na prostej zabawie z konsolką. Pięć z nich wykorzystuje port podczerwieni, ale uwaga! Granie pod ławką z kolegą z pierwszej klasy może zakończyć się dostaniem chmurki ze sprawowania. Każda z gier ćwiczy refleks i sprawność paluszków małego gracza.

Pierwsza to **Rocket Start** i jak sama nazwa wskazuje trzeba jak najszybciej wystartować. Dwa pokemony stoją na linii startu i czekają na strzał startera - kto szybciej zareaguje ten wygrywa. Strzał startera sygnalizuje silna wibracja kieszonsolki, a wystartować można na dwa sposoby: naciśnięciem przycisku lub szarpnięciem konsolki do siebie. Fajne do pojedynków z innym graczem, ale samotnikom stawia trochę przerażające wymagania, aby wygrać trzeba regularnie osiągać wynik w okolicach dwóch setnych sekundy. Czyli czas reakcji, który w biegach sprinterów uważany jest za falstart.

Baseline Judge też ćwiczy refleks - polega na szybkim, a nawet bardzo szybkim określeniu czy piłka spadnie za czy przed linią i wciśnięciu odpowiedniego klawisza - dobry trening dla przyszłego sędziego siatkówki czy tenisa ziemnego.

Ricochet Dribble to coś w założeniu podobnego do najprostszych strzelanek, takich, w których lecimy w górę ekranu i omijamy różne przeszkody. Tu nasz dzielny Pikachu nie omija przeszkód, a nawet wprost przeciwnie, gania za piłką do nogi, gdy trafi w nią centralnie piłka leci w miarę prosto, jeżeli nie - piłka szaleje po całej szerokości ekranu. Chodzi o jak najszybsze pokonanie całego boiska i wpadnięcie z piłką za linię końcową, co równa się zdobyciu gola.

Dance Delight to powtarzane ruchów tańczących po ekraniku laleczek, lewo, prawo lub podskok (czyli potrząśnięcie konsolką), a wszystko pomiędzy jedną a drugą wibracją. Oczywiście jest to proste tylko z założenia, bo poziom trudności dość szybko osiąga niebotyczną wysokość. Tylko najmłodsi mogą mieć tyle samozaparcia, aby czerpać z niej radość.

Boxing Frenzy to kolejna bardzo prosta zabawa, niby boks, ale cała sztuka polega na tym, aby jak najszybciej machać konsolką pomiędzy jedną a drugą wibracją. Zabawnie wygląda dorosły człowiek machający jak opętany ścisłaną w garści minikieszonsolką, dziecko zresztą też. Pomimo śmieszności nie jest to wcale łatwe - trzeba się ostro namachać i zmachać - dobra pozycja dla nadpobudliwych pociech - po kilkunastu minutach zabawy dzieciak będzie wyczerpany do cna. Nieźle.



Pokémon Puzzle Collection

To dokładnie to, na co wskazuje nazwa - zestaw osiemdziesięciu układanek z Pokemonami, od najprostszych do bardzo trudnych. Układanki podzielone są na cztery kategorie: zwykłe układanie Pokemona z pomieszanych kawałków; dopasowywanie elementów do wzoru (wypełnianie konturów);

przestawianie klocków tak, aby uwolnić Pokemona z pułapki. Ostatnia kategoria jest ukryta i aby ją odkryć trzeba mieć dobrze rozwiązane poprzednie łamigłówki. Całkiem fajna rozrywka umysłowa dla dzieciaków.



Pokémon Zany Cards

Zestaw czterech prostych gier karcianych. Wild Match to dopasowywanie kart, które mamy w ręku z tym na stole, tworzenie combosów i uzyskanie Evolution - kto ma więcej punktów ten wygrywa. Special Seven to gra przypominająca „makao”. Trzeba pozbyć się wszystkich posiadanych kart dopasowując je do leżącej na stole (według koloru lub figury). Niektóre karty mają specjalne efekty - zmuszają przeciwnika do

wyciągnięcia dodatkowych kart, zabierają mu turę lub zmieniają kolor leżący na stole. Card Duel to zwykła „wojna”, kto ma wyższą kartę ten wygrywa - przeznaczona tylko dla dwóch graczy. Zaś Four Kings jest prostym pasjansem, trzeba układać karty według podanej kolejności dopóki nie zejda wszystkie cztery króle. Nawet nieźle tylko, że na ekraniku niewiele widać i trzeba sobie ocztę wypatrywać.



Pokémon Pinball Mini

To nie jest taki klasyczny pinball, jaki znamy z dworcowych salonów gier czy z różnych gier na wszystkie konsole. Pinball Mini więcej ma wspólnego z bilardem - w każdym z trzech trybów gry chodzi o jak najszybsze wbić kulki do dziury. W trybie Story przechodzimy kolejno coraz to trudniejsze zadania i co jakiś czas mamy za zadanie złapać pokemona - trzeba trafić go kilka razy kulką, a potem umieścić ją w

otworze. Time Attack to przechodzenie różnych etapów na czas i bicie własnych rekordów, a w Score Attack musimy wbić jak najwięcej kulek w określonym czasie. Bardzo fajna zabawa i chyba najlepsza gra obok Pokemon Party Mini.



Na początku chcieliśmy się dowiedzieć, ile macie lat i skąd nas znacie. Jak pokazuje wykres, najsilniej reprezentowana jest grupa wiekowa od 17 do 19 lat, ale grupa osób między 14 a 16 rokiem życia jest tylko nieznacznie mniej liczna. Pozdrawiamy też beniaminki – osoby poniżej 10 roku życia!

Najwięcej naszych czytelników trafiło do nas z Neo Plus. No i nic dziwnego, kącik Pocket to jeden z najchętniej czytanych działów. Dziękujemy też wszystkim uprzejmym kolegom oraz sprzedawcom wystawiającym GBM na najlepiej widoczne półki w sklepach – dzięki Wam trafiliśmy do prawie połowy naszych czytelników.

W co lubicie grać? Chociaż można było wybrać kilka typów gier, platformówki zdeklasowały całą resztę. Cóż, wygląda na to, że Mario jest wieczny. I bardzo dobrze.

Pochwały są fajne, ale lubimy też krytykę. Na pytanie, jak oceniacie GBM w skali dziesięciopunktowej, część z Was odpowiedziała, że nie mieścimy się w skali, ale dostaliśmy też sporo ocen krytycznych. A za co nas krytykujecie? Cóż, najmniej lubiane działy to newsy i Pokemaniak. Niestety, newsów raczej nie da się nie

Ireneusz Wiatrowski,
Maszewo

8w1 do GBC:
Mateusz Gawor, Radom
Filip Majerowski, Olsztyn
Krzysztof Sochacki,
Świdnica
Michał Tytlak, Lublin
Wojciech Zając,
Kłodzko

Power Pack do GBC:
Michał Borowski,
Warszawa
Jędrzej Iskrzycki, Słupsk
Łukasz Kumosz,
Bolesławiec
Paweł Sawoń,
Białystok
Mikołaj Stawiski,
Wrocław

Gratulujemy.
Nagrody prześlemy pocztą.



KONKURSY

Rozwiązanie konkursu Ecks vs Sever

Wszystkim biorącym udział w konkursach serdecznie dziękujemy. Prawidłowa odpowiedź na pytanie „Jaka jest poprawna nazwa marki akcesoriów do konsol sprzedawanych przez firmę Manta?” brzmi „Manta Multimedia”. A oto nazwiska zwycięzców: Adrian Bresik z Gdańska, Michał Działowski ze Świdnicy, Izabella Kaczorowska z Łaskarzew, Arek Olejniczek z Kątów.

Rozwiązanie konkursu Advance Wars

Prawidłowa odpowiedź na pytanie „W którym numerze GB Magazynu została opublikowana recenzja Advance Wars” brzmi: w drugim. A oto nazwiska zwycięzców: Maciek Wojciechowski z Sopotu, Michał Nowakowski z Warszawy, Arek Kimeł z Grudziądza i Szymon Czenikowski z Opola. Nagrody prześlemy pocztą.

ANKIETA: wyniki!

W poprzednim numerze GBM rozpisaliśmy ankietę. Chcieliśmy się dowiedzieć, co sądzicie o nas, jak oceniacie pismo oraz co powinniśmy w nim zmienić. Ankiety przyszło dokładnie 528 – to znaczy, tyle było nazwisk. Niektórzy pracusi wysłali do nas ankietę po kilka razy – gratulujemy pomysłu, ale nie pomogło nam to w opracowaniu wyników.

piisać, ale zgodnie z Waszym postulatem w tym numerze brak Pokemaniaka. Co nie znaczy, że przepadł na zawsze – jeśli będzie trzeba i jeśli dacie nam o tym znać, wskresimy go. Ale nie wcześniej niż po europejskiej premierze dwóch nowych gier z tej serii.

Byliśmy też ciekawi, jak oceniacie proporcje między GBC a GBA w piśmie. Jak się okazało, prawie połowa z Was uważa, że za wcześnie zakopaliśmy starszą konsolkę. Niniejszym ją odkopujemy – dział GBC będzie zawsze gościł na łamach pisma.

No i najbardziej kłopotliwe pytanie – czy znacie pojęcia, jakich często zdarza się nam używać – screeny, rendering, polygony i inne. Niestety, ponad połowa czytelników nie zna jednego lub kilku z tych pojęć, więc od tej pory będziemy zamieszczać w każdym numerze słowniczek. W ten sposób, mamy nadzieję, wilk będzie syty i owca cała – mniej obeznani szybko znajdą poszukiwane słowo, a specjaliści nie będą narzekać na omówienia w tekstach.

A na koniec – nagrody!

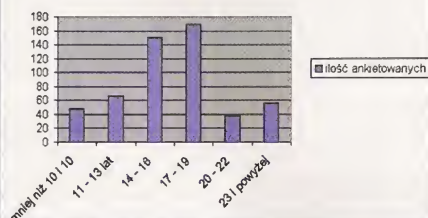
Lista nagrodzonych czytelników, którzy przysłali do nas ankietę:

Konsola GameBoy Advance:
Jakub Drewniak, Wrocław

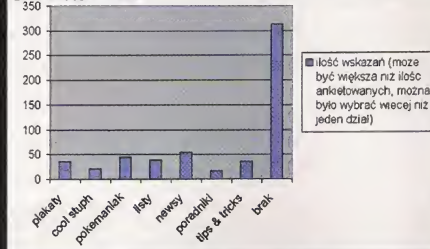
Gry:
Marek Deja, Poznań
Marcin Dziadowicz, Nowy Sącz
Grzegorz Rostek, Szczecin

8w1 do GBC:
Michał Joško, Skoczów
Mateusz Kubok, Sonki Wielkie
Mateusz Miernik, Katowice
Marcin Ryczkowski, Tczew

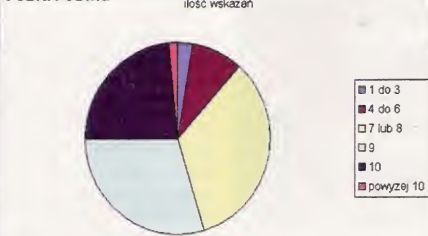
WIEK CZYTELNIKÓW



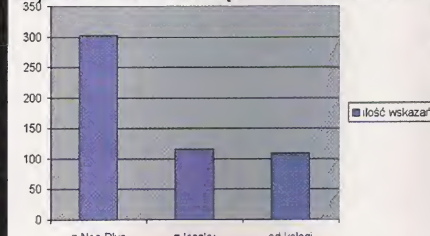
ULUBIONE DZIAŁY



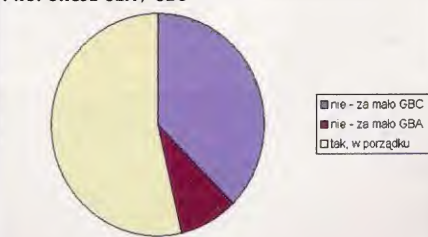
OCENA GBMA



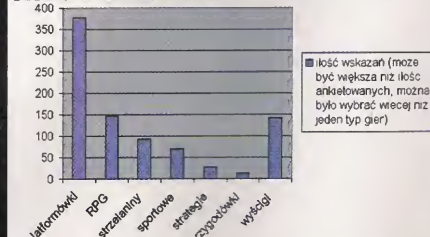
SKĄD DOWIEDZIELIŚCIE SIĘ O NASZYM ISTNIENIU



PROPORCJE GBA / GBC



ULUBIONY GATUNEK GIER





Wadę oświetlenia natychmiast wykorzystali twórcy urządzeń peryferyjnych, zalewając chłonny rynek przenośnymi lampkami zakładanymi na konsolkę (ich opisy publikowaliśmy także na łamach GBM).

Wydawało, iż trend ów nie zostanie zahamowany, aż tu nagle... W lutym bieżącego roku gruchnęła w internecie informacja na temat projektu zwanego Afterburner (<http://www.portablemonopoly.net>) - pierwszym **WEWNĘTRZNYM** źródłem oświetlenia.

Miesiące wyczekiwania na finalny produkt wlokły się niczym flaki z olejem, aż w końcu, w maju na rynku pojawił się zestaw Afterburnera do samodzielnego montażu... Istotnie zestaw robił znakomite wrażenie - takiego skoku jakościowego nikt jeszcze nie widział, recenzje były bardzo przychylne. Na odpowiedź ze strony producentów zewnętrznych źródeł nie trzeba było długo czekać. Jednym z głównych przeciwników na drodze Afterburner ku szczytom popularności jest bez wątpienia Illuminator Pro (<http://www.joytech.co.uk>)

Co wybrać - zdecydujcie sami.

Runda 1 - zestaw i montaż

W skład Afterburnera wchodzi: dwa kable, potencjometr umożliwiający dostosowanie poziomu jasności do

arkana montażu. Od razu należy powiedzieć, iż niestety, zamontowanie Afterburnera nie należy do najprostszych rzeczy, a to z kilku powodów, między innymi specyficznego kształtu śrubek, z których nie od dziś słynie Nintendo (potrzeba specjalnego wkrętaka), lutowania przewodów i wycinania fragmentów konstrukcji urządzenia. Należy pamiętać o zachowaniu względnej czystości i uważać na najmniejsze nawet drobiniki kurzu, które mogą zepsuć efekt końcowy. Nie oszukujmy się, montaż Afterburnera to nie najprostsza rzecz dla laika - najlepiej więc oddać konsolkę wraz z zestawem zaufanemu fachowcowi, który za drobną opłatę podejmie się zlecenia. Ważna uwaga - po otwarciu konsoli następuje utrata gwarancji.

Illuminator Pro Pak to szkło powiększające (zapewnia powiększenie obrazu o około 40%) ze źródłem światła, dwa akumulatory / baterie, a także przejściówka umożliwiająca pobór energii dla oświetlenia z sieci elektrycznej. Montaż na konsoli zajmuje około 15 sekund wraz z otwarciem pudełka - naprawdę nic prostszego.

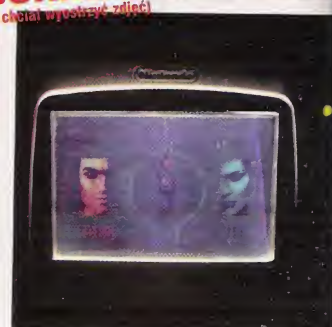
Mamy możliwość korzystania z trzech źródeł energii: baterii alkalicznych, akumulatorów znajdujących się w zestawie lub sieci. Najlepszym rozwiązaniem jest wariant trzeci.



AFTERBURNER
(aparat za Chiny nie chciał wystrzelić zdjęć)



test z użyciem dwóch GBA - w każdym zamontowano jedno z peryferiów. Aby warunki były jednakowe dla obu



Runda 3 - podsumowanie

Aby oddać sprawiedliwość - oba urządzenia zasługują na wzmożoną uwagę

AFTERBURNER vs ILLUMINATOR PRO

Od pierwszych chwil obecności GBA na rynku użytkownicy narzekali na, co tu ukrywać, marną jakość wyświetlanego obrazu. Aby w pełni docenić piękno gier, należało trzymać konsolkę pod odpowiednim kątem w dobrze oświetlonym miejscu. Tu i ówdzie pojawiały się głosy, iż feler zostanie wyeliminowany w kolejnych partiach konsol - tak się jednak nie stało.

warunków zewnętrznych, światelko, opornik, czarna plastikowa karta, instrukcja krok po kroku wprowadzająca w



Runda 2 - test

Aby w pełni sprawdzić jakość i potencjał obu urządzeń przeprowadziliśmy specjalny



"zawodników" zasilanie pochodziło od jednakowych baterii alkalicznych firmy Duracell - na potrzeby GBA+AB dwa "paluszki", na drugi zestaw cztery. Istotnie zamontowanie obu urządzeń przyniosło znakomite efekty, których nie da się porównać ze standardowym obrazem GBA. Panie i panowie - skończyła się era mroku - wszystko widać ładnie, jak na dłoni. Kolorki w przypadku Afterburnera są trochę "wyprane", ale po kilku chwilach można się do tego przyzwyczaić i zupełnie nie przeszkadza to w zabawie. Moc światła, która bije z Illuminatora jest niesamowita - urządzenie bez trudu porządnie rozświetla mrok, a nawet noc w pokoju (!!!), nie mówiąc o ekranie GameBoya - jego siła jest niewiarygodnie porażająca. Nie ma także mowy o żadnych odbiciach od szkła, cały ekran jest jednorodnie oświetlony - a wszystko to dzięki nowej technologii zwanej Fluorescevision.

Po przeszło ośmiu i pół godzinach nieprzerwanej pracy, baterie w Illuminatorze dokończyły swego żywota - powróciła jakość "starego" GBA. Można było na nim grać, ale to nie było już to samo. Konsola wyposażona w Afterburnera korzystała z baterii przez kolejne dwie godziny.

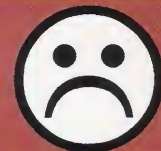
- bez zamontowania któregośkolwiek z nich nie zaznasz prawdziwej przyjemności zabawy na konsolce. Jeżeli wypróbujesz jedno bądź drugie - na pewno nie powrócisz do starego, ciemnego ekranu GBA. Zestaw Afterburner można nabyć w sklepach wysyłkowych w internecie za około \$35 (plus przesyłka), natomiast cena Illuminatora w naszym kraju waha się w granicach 130-140 złotych. Który model wybrać?

Odpowiedz sobie na poniższe pytania: Nie obce Ci są zabawy z lutownicą? Nie dbasz o utratę gwarancji? Uwielbiasz kiedy nazywają Cię "złotą rączką"? Lubisz nowe wyzwania? - wybierz Afterburnera. Jeżeli chociaż jedna odpowiedź była przecząca - Illuminator Pro jest inwestycją stworzoną specjalnie dla ciebie. Dodatkowym plusem na korzyść Illuminatora są znajdujące się w zestawie akumulatory i przejściówka umożliwiająca pobór energii z sieci elektrycznej (choć Burner po podłączeniu GBA do sieci także pobiera prąd „z kontaktu”). Minusem Illuminatora zaś są spore gabaryty.

Majkel & Belzebub

PS. A gdy nie chcesz rozbierać ukochanego GBA by zamontować w nim Afterburnera - możesz kupić konsolkę z zainstalowanym urządzeniem.

listonosz



Zmiana warty przy listach. Teraz czytam je ja (Anek). Nie jestem w stanie odpowiadać na każdy – ani prywatnie, ani na łamach GBM. Ale wszystkie listy biorę pod uwagę.

Anek (anexxa@bad-candy.com)



Osa nadaje

Polećcie mi jakąś grę na GBC. Wszystko mi się nudzi, gram tylko w Pokemon Gold.

Polecam lekturę działu GBC – jeśli lubisz erpegi, znajdziesz tam wiele gier dla siebie.

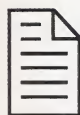
Doszedłem do wniosku, że nie ma po co kupować GBA, jest niepotrzebny. Nie chcę szpanować przed kumplami.

Jeśli byś miał kupić GBA tylko po to, żeby nim wykluwać oczy znajomym, to faktycznie bez sensu. Ale pamiętaj – na tę konsolę wyszło już kilkadziesiąt gier i ciągle pojawiają się nowe. Prędzej czy później, warto będzie się nią zainteresować.

Szukam nowego numeru w kioskach, miał być pod koniec stycznia, a tu nic. Co jest grane?

Osa

Restrukturyzacja, panie kolego. Mam nadzieję, że czekanie Ci się opłacało.



Ogłoszenia drobne

Chciałbym zamieścić ogłoszenie [...] Chciałbym zamówić prenumeratę [...] (sterta listów)

Niestety, z uwagi na duży upływ czasu od daty nadania, nie opublikujemy tych ogłoszeń. Ale w następnym numerze GBM znajdziecie kupon ogłoszeniowy – jeśli macie coś na sprzedaż, wymianę albo czegoś szukacie – wypelnijcie go i wyślijcie do nas. Prenumeratę wprowadzimy od następnego numeru.



Konkrety od Zuzi

Wiele osób w mojej klasie ma GBC albo GBA. Niestety, większość zaopatruje się w gry na bazarach. Rozumiem, że nie stać ich na oryginały, ale przecież jest

Allegro – można tam taniej kupić używane gry. Sama tak robię.

Zuziu, żyjemy w kraju, w którym własność intelektualna nie zawsze jest respektowana. Nie ma co uzdrawiać światła na siłę ani ogłądać się na innych. Ważne, jeśli samemu jest się fair wobec siebie i wszystkich. Co do Allegro – popieram twój pomysł. Niestety, i tam zdarzają się nieuczciwi sprzedawcy. Jeśli jednak masz wątpliwości co do pochodzenia gry, wystarczy spytać. Wymijająca odpowiedź „ta gra pochodzi z Chin” albo proste „nie, to nie oryginał, ale daję gwarancję, że będzie działać” wystarczają do oceny towaru. Zresztą, o czym my tu mówimy. W mniejszych miastach trafiają się sklepy ze sprzętem RTV, gdzie nielegalne kopie kartridży leżą na półkach sklepowych. Co najśmieszniejsze, ceny są zbliżone do cen oryginałów.

Jak byłem w Hiszpanii, widziałam gazetę poświęconą GBC i GBA. Był do niej dołączony pokrowiec – bzdziwne, ale jednak. A może i wy zrobilibyście coś takiego?

Zuzia

Pracujemy nad tym, wierz mi.

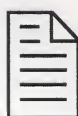


Delta, Bravo, Alpha...

Przeszedłem całego Golden Suna, z wszystkimi Djinami! Ale ten napis na końcu... Czy to znaczy, że będzie część druga?!!

Delta Gareth

Nie da się ukryć. Będzie. Na razie jest w Japonii, ale niedługo powinna się pojawić w USA i Europie. My też czekamy z niecierpliwością. Duża zapowiedź w następnym numerze.



Zarzuty pod adresem...

Nie będę owijał w bawełnę. U was Advance pięć lub cztery stowy, a u konkurencji nawet po 349 zł!

Hmmm. Pomimo najszerszych chęci, nie sprzedajemy gier ani konsol. Najwyraźniej masz na myśli którąś z reklam.

Poza tym, moglibyście pisać więcej recenzji na Pana Kolorowego, nie zaszkodziłoby.

Obiecuję, że recenzji będzie tyle, ile się da. Jak na razie wychodzi jeszcze te kilka gier miesięcznie, no i zawsze można przypomnieć debiściaki w każdej kategorii. I tak właśnie będziemy robić.

Jeszcze jedno: mieszkam w dużym mieście, ale tylko w jednym kiosku mogę dostać GBM. Kto to rozprawadza?

Gryfon

Wiemy, wiemy, postaramy się coś na to poradzić.



Postulaty od Romka

No, co jest? Miało nie być „fajnie”, a jest. Jak macie fajnego korektora, to niech tak fajnie sprawdzi fajne recenzje, żeby pozamieniać słowa „fajny” na jakieś inne.

Nie sposób odmówić Ci racji. Unikamy tego słowa jak morowej zarazy, ale czasem tak wyjdzie.

Czy te % ^ \$ # Pokemony muszą zajmować aż dwie strony? Czy wy uważacie, że GBM to GBPokemony?

A w życiu. Ja to jeszcze, ale reszta redakcji zjadłaby mnie za moje przywiązanie do pokepokrak, i to bez musztardy! Pokemony zniknęły – aż do następnej serii gier. No wiesz, nie da się o tym nie napisać...

Gdybyście zrobili konkurs Golden Sun, byłoby fajnie.

Staramy się jak możemy. Teraz już ciut za późno, ale może przy okazji europejskiej premiery drugiej części uda się coś zrobić.

Może byście zrobili coś z tymi ocenami? W recce David Beckham Soccer jest 10

zamiast 21

Romek

Bijemy się w piersi. Fakt, pomyliło się nam. Ale wiesz, co mówią – zdarza się w najlepszej rodzinie.



Świat się zmienia

Moim zdaniem, światem powoli zaczynają rządzić kieszonolki. Dotyczy to i dorosłych, i młodzieży. Coraz mniej mamy czasu na granie – ja np. trenuję pływanie, więc wstaję o 5.30 i wracam do domku około 19.00 – koszmar. Gdzie tu czas na granie? Ano, mam go trochę, dzięki gameboyowi właśnie.

Marcin

Wiesz, to trochę trudno jednoznacznie określić. Stacjonarne konsole i pecety dalej są popularne. Ale na pewno, zaletą GB jest wygoda, przenośność. Z drugiej strony, ja osobiście najbardziej lubię grać na GBA siedząc na kanapie (tak, znam wierszyk o kanapie i leniu, ale mnie to nie dotyczy, przynajmniej nie zawsze). A gdzie gracie Wy, czytający ten list? Napiszcie o tym.

Poza tym – dużo się zmieniło w GBM. Czekamy na Wasze listy – oceńcie nas.

Słowniczek:

Polygon to inaczej trójkąt, z których buduje się trójwymiarowe obiekty. Sklej ze sobą dwa trójkąty, a otrzymasz kwadrat, sklej cztery – prostokąt. Przyklej do niego pod kątem prostym drugi prostokąt itd. Kiedy zamkniesz figurę wyjdzie Ci bryła 3D. W taki sposób można zbudować niemalże każdy obiekt. Render to przetworzony wcześniej komputerowy obraz. Jego przewagą nad polygonami jest to, że może być bardzo szczegółowy, a prawie nie obciąża procesora.

Tekstury są to (w uproszczeniu) obrazki, które nakłada się na trójwymiarowe obiekty, aby lepiej wyglądały. Jeśli macie kulę i nakleicie na nią oczy, nos, usta i włosy, to zacznie przypominać twarz – mniej więcej w taki sposób wykorzystuje się tekstury.

GAMEBOY MAGAZYN

- nr 06 październik/listopad
Wydawca: Independent Press
Redaktor naczelny: Anna Gidyńska
Zespół: Belzebub, Majkel, Marcellus, Gulash, Pocketienne, Pocket G, Pocketto, o.g, Tomex

Druk: ELANDERS Polska sp z o. o.
Mazowiecka 2, Płońsk,
Adres do korespondencji
GameBoy Magazyn, Skrytka Poczтовая 85,
00-963 Warszawa 81
e-mail: anexxa@bad-candy.com
www: www.neoplus.com.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub w fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie

zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Cześć, jestem Jen



(a ten kurdupel to rzygacz Scree)

**PRIMAL, ONIMUSHA 2, TUROK
EVOLUTION, RATCHET&CLANK
i masa innych gier na
PlayStation 2 i Xboxa
w nowym numerze NEO PLUS!**

PSX CIAGLE ŻYJE - Recenzje 11 nowych gier. OBNIŻKI CEN PS2 I XBOXA!

PlayStation 2 • Dreamcast • Palm • Gamecube • Xbox • Gameboy

NEO PLUS
48

WYDAWCA: NEO PLUS S.p.A. | CENA: 7,99 zł

100 stron



**ONIMUSHA 2
SAMURAI'S DESTINY**
Capcom w najlepszej formie! Ognie i ogień!

PS2: TRZECIA GENERACJA
Piec gier, które tchną nowe życie w PS2!
Graciany w: Ratchet & Clank, The Mark of the Wolves, Sly Cooper i Wipeout

ECTS 2002
Raport Bonana. Przyzwyczaj się do akcji!

THE THING

Wznowienie horroru na PlayStation 2. Wznowienie i remaster!

TUROK EVOLUTION

Przebieg akcji i strategii w 100 minutach. 2 nowe challenge!

COMMANDOS 2

PS2 dostaje swojego odpowiednika! Wznowienie i remaster!

TOCA RACE DRIVER

Wznowienie i remaster! Wznowienie i remaster!

PRISONER OF WAR

Wznowienie i remaster! Wznowienie i remaster!

